SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING

SUPER

# PLAY

MARS
1998
Pris 39:-

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SATURN • SU… MEGA DRIVE • ARKAD

## KATANA
Segas sista chans

## TOMORROW NEVER DIES
Första spelbilderna

## QUAKE 64
Skakande

## RASCAL
Pojkstreck

# TEKKEN 3
Allt du behöver veta om årets bästa beat 'em up

Men in Black
Duke Nukem 2
Newman Haas Racing
Xenogears
NHL Face Off '98
Messiah
Ehrgeiz
Final Fantasy V
Ghost in the Shell

TIDSAM 0669-03
03
7 388066 903903

# TVSPELOTEKET

**POSTORDER**

**KÖPER – BYTER – SÄLJER NYA + BEG TV/DATORSPEL**

# 090-13 56 00

Storgatan 44, 903 26 Umeå

Fax 090-13 51 00, E-mail: Tvspelo@algonet.se

**Besök vår Web-Shop**

**WWW.Algonet.Se/~tvspelo**

## 24 TIM LEVERANS

Leverans till vissa orter i Södra Sverige kan ta ett dygn X-tra!

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Ace Combat 2 | 389:- | Nagano Winter Olympics | 489:- | True Pinball | 249:- |
| Actua Golf 2 | 419:- | Nascar '98 | 429:- | Twisted Metal 2 | 449:- |
| Actua Soccer 2 | 419:- | NBA Live 98 | 429:- | V-Rally | 479:- |
| Adidas Power Soccer | 249:- | NBA in the Zone '98 | 499:- | Warcraft 2 | 429:- |
| Air Combat | 249:- | NHL '98 | 429:- | Wipe Out 2097 | 249:- |
| Alundra (27 mars) | 499:- | Nightmare Creatures | 389:- | Worms | 249:- |
| Auto Destruct | 429:- | Nuclear Strike | 429:- | X-Men | 479:- |
| Bloody Roar | 499:- | PGA Tour '98 | 429:- | | |
| Broken Sword 2 | 389:- | Populus 3rd Coming | 429:- | | |
| Broken Helix | 479:- | Porche Challenge | 249:- | | |
| Bushido Blade | 389:- | Power Play Hockey '98 | 479:- | | |
| Castlevania | 479:- | Powerboat | 479:- | | |
| Cool Boarders 2 | 389:- | Rayman | 249:- | | |
| Crash Bandicoot 2 | 449:- | Red Alert C&C | 479:- | | |
| Crash Bandicoot | 249:- | Resident Evil - Dir. Cut | 449:- | | |
| Croc | 429:- | Ridge Racer Revolution | 249:- | | |
| Diablo (26 mars) | 429:- | Riven | 599:- | | |
| Die Hard Trilogy | 249:- | Shadow Master | 479:- | | |
| Duke Nukem 3D | 469:- | Skull Monkey | 429:- | | |
| Fifa Road to W.C.'98 | 429:- | Soviet Strike | 249:- | | |
| Fighting Force | 479:- | Steel Reign | 389:- | | |
| Final Fantasy 7 | 469:- | Street Fighter EX Plus | 479:- | | |
| Formula 1 '97 | 499:- | Suikoden | 499:- | | |
| G-Police | 479:- | Syndicate Wars | 429:- | | |
| Grand Theft Auto | 389:- | Tekken 2 | 249:- | | |
| Hercules | 449:- | Test Drive 4 | 429:- | | |
| Jersey Devil | 479:- | Theme Hospital | 429:- | | |
| J. P. - Lost World | 429:- | Time Crisis + pistol | 729:- | | |
| MDK | 449:- | Toca Touring Car | 479:- | | |
| Micro Machines V.3 | 249:- | Tomb Raider 2 | 469:- | | |
| Moto Racer | 429:- | Total Driving | 479:- | | |
| | | Track & Field | 249:- | | |

## TILLBEHÖR

| | |
|---|---|
| Antennkabel original | 299:- |
| Antennkabel original m.2 | 299:- |
| Antennkabel m.2 | 249:- |
| Antennkabel | 249:- |
| Bärväska i nylon, original | 149:- |
| Barväska inkl 1 minneskort + 1 Handkontroll | 399:- |
| CD-ställ | 149:- |
| Förlängningskabel - Hk | 99:- |
| Handkontroll Original | 249:- |
| Handkontroll analog | 349:- |
| Handkontroll, olika modeller | 169:- |
| Linkkabel | 199:- |
| Minneskort "720 block" | 649:- |
| Minneskort "240 block" | 399:- |
| Minneskort "360 block" | 449:- |
| Minneskort "15 block" | 169:- |
| Multitap | 449:- |
| Mus Original | 349:- |
| Pistol Konami/Enforcer | 349:- |
| Pro Action Replay | 459:- |
| Ratt Logic 3 | 745:- |
| Rengöringsset | 199:- |
| RGB Scartkabel | 199:- |
| Spelguider stor sortering | Ring |

**99:-***

*** Vid köp av minst**

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| NBA-Hang Time | 669:- |
| NHL Breakaway 98 | 699:- |
| San Fransisco Rush | 629:- |
| Snow Board Kids | 449:- |
| Star Wars | 529:- |
| Super Mario 64 | 449:- |
| Super Mario Kart 64 | 499:- |
| Tetris Sphere | 449:- |
| Top Gear Rally | 629:- |
| Turok | 549:- |
| Wargods | 629:- |
| Wave Race 64 | 449:- |
| W. Gretzky Hockey | 669:- |
| WCW Vs NWO W. T. | 629:- |
| Yoshi's Story | 629:- |
| (26 mars) | |

**449:-**

**449:-**

**699:-**

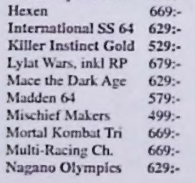
| | |
|---|---|
| Aero Fighters Ass. (26 mars) | 629:- |
| Aut. Lamborghini 64 | 629:- |
| Blast Corps | 449:- |
| Bomberman 64 3D | 519:- |
| Chameleon Twist | 579:- |
| Cruisin USA | 449:- |
| Dark Rift | 579:- |
| Diddy Kong Racing | 579:- |
| Doom 64 3D | 669:- |
| Duke Nukem 64 3D | 629:- |
| Fifa 64 | 299:- |
| Fifa Road to W.C.'98 | 579:- |
| Fighters Destiny | 579:- |
| Golden Eye 007 3D | 629:- |
| Hexen | 669:- |
| International SS 64 | 629:- |
| Killer Instinct Gold | 529:- |
| Lylat Wars, inkl RP | 679:- |
| Mace the Dark Age | 629:- |
| Madden 64 | 579:- |
| Mischief Makers | 499:- |
| Mortal Kombat Tri | 669:- |
| Multi-Racing Ch. | 669:- |
| Nagano Olympics | 629:- |

**0:-***

*** Vid köp av minst 2 st fullpris-**

## TILLBEHÖR

| | |
|---|---|
| Antennkabel original | 249:- |
| Antennkabel | Ring |
| Förlängningskabel till hk | 99:- |
| Gamekiller, fuskadapter | 199:- |
| Handkontroll original, 5 olika färger | 349:- |
| Handkontroll original | 299:- |
| Handkontroll | 249:- |
| Minneskort | 169:- |
| Minneskort original | 199:- |
| Minneskort 20x | 449:- |
| Minneskort 4x | 249:- |
| Ratt Logic 3 | 745:- |
| Rumble pack, org. = bättre effekt! | 199:- |
| Spelguider | Ring |



**1 649:-**

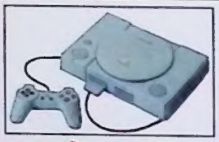
**Inkl. Vip med-lemskap '98**

## PAKETPRISER

• Nintendo 64 - Handkontroll - Scartkabel
Super Mario 64 - V.I.P. medlemskap '98 **1999:-**

• Nintendo 64 - 2st Handkontroller - Scartkabel
Wave Race 64 - V.I.P. medlemskap '98 **2199:-**

• Nintendo 64 - 4st Handkontroller - Scartkabel
Super Mario kart 64 - minneskort
V.I.P. medlemskap '98 **2799:-**



**1 649:-**

**Inkl. Vip med-**

## PAKETPRISER

• Playstation - DemoCD - 2st handkontroller
Scartkabel 2st spel (ej valfria) V.I.P. medlemskap '98 **1999:-**

• Playstation - DemoCD - 2st handkontroller
Scartkabel - Bushido Blade - 15bl minne V.I.P. medlemskap '98 **2199:-**

• Playstation - DemoCD - 2st handkontroller
Scartkabel - 2st valfria spel V.I.P. medlemskap '98 **2599:-**

## RANTEFRI 12 MÅN AVBETALNING

Dela upp betalningen på 12 månader utan ränta! Upplägningsavgift 245:- tillkommer. Första månaden är betalningsfri, därefter delas betalningen upp på 11 mån, aviavgift 25:-/mån tillkommer.
OBS! Gäller ej pkt priser. Min. order 1900:-

## BEGAGNADE SPEL

### PLAYSTATION

| Titel | Vi säljer | köper |
|---|---|---|
| 2 Extreme | 250:- | 80:- |
| 4-4-2 Soccer | 250:- | 80:- |
| Ace Combat | 325:- | 120:- |
| Actua Golf | 250:- | 80:- |
| Actua Golf 2 | 350:- | 150:- |
| Actua Ice Hockey | 375:- | 150:- |
| Actua Soccer | 150:- | 40:- |
| Actua Soccer 2 | 350:- | 150:- |
| Actua Soccer Club Ed. | 225:- | 80:- |
| Adidas Power Soccer | 150:- | 40:- |
| Adidas Power Soccer 2 | 350:- | 150:- |
| Adidas Power Soccer '97 | 195:- | 50:- |
| Agent Armstrong | 250:- | 80:- |
| Agile Warrior | 195:- | 50:- |
| Air Combat | 195:- | 80:- |
| Air Race | 350:- | 150:- |
| AIVEvolutionGlobal | 195:- | 50:- |
| Alien Resurrection | 395:- | 200:- |
| Alien Trilogy | 225:- | 80:- |
| All Star Soccer | 195:- | 50:- |
| Allied General | 350:- | 150:- |
| Alone in the Dark | 195:- | 50:- |
| Alundra | 395:- | 200:- |
| Andretti Racing | 195:- | 50:- |
| Aqunauts Holiday | 150:- | 50:- |
| Area 51 | 250:- | 80:- |
| Ark of Time | 375:- | 150:- |
| Assault Rigs | 125:- | 40:- |
| Atari Greatest Hits | 350:- | 150:- |
| Auto Destruct | 350:- | 150:- |
| Ball Blazer Cham. | 125:- | 30:- |
| Batman Forever | 225:- | 80:- |
| Battlesport | 150:- | 50:- |
| Battlestation | 195:- | 50:- |
| Bedlam | 195:- | 50:- |
| Black Dawn | 195:- | 50:- |
| Blam Machinehead | 125:- | 40:- |
| Blast Chamer | 125:- | 40:- |
| Blazing Dragons | 225:- | 80:- |
| Bloody Roar | 375:- | 150:- |
| Breakpoint Tennis | 225:- | 80:- |
| Broken Sword | 245:- | 80:- |
| Burning Road | 195:- | 50:- |

### NINTENDO 64

| Titel | Vi säljer | köper |
|---|---|---|
| Blast Corps | 350:- | 150:- |
| Bomberman 64 3D | 395:- | 180:- |
| Chameleon Twist | 375:- | 150:- |
| Clayfighter 63+ | 350:- | 150:- |
| Crusin USA | 395:- | 200:- |
| Dark Rift | 450:- | 220:- |
| Diddy Kong Racing | 525:- | 250:- |
| Doom 64 | 395:- | 200:- |
| Duke Nukem 3D | 475:- | 220:- |
| Extreme G | 395:- | 200:- |
| F1 Pole Position | 395:- | 200:- |
| FIFA 64 | 250:- | 100:- |
| FIFA 98 | 495:- | 220:- |
| Goemon-M.Ninja | 495:- | 250:- |
| Golden Eye 007 | 525:- | 250:- |
| Hexen | 395:- | 200:- |
| Int.Superstar Soccer 64 | 395:- | 200:- |
| Killer Instinct Gold | 395:- | 200:- |
| Lamborghini Challenge | 450:- | 220:- |
| Lylat Wars med Rumble Pack | 550:- | 250:- |
| Lylat Wars utan Rumble Pack | 500:- | 200:- |
| Mace | 375:- | 150:- |
| Madden 64 | 450:- | 200:- |
| Mario Kart 64 | 450:- | 220:- |
| Mischeif Makers | 375:- | 180:- |
| Mortal Kombat Trilogy | 475:- | 220:- |
| Multi Racing Champ. | 450:- | 200:- |
| Nagano Winter Olympics | 495:- | 250:- |
| NBA Hangtime | 350:- | 150:- |
| NBA in the Zone 3 | 475:- | 220:- |
| NFL Quarterback Club | 475:- | 220:- |
| NHL Breakaway 98 | 495:- | 250:- |
| Pilotwings 64 | 295:- | 120:- |
| San Fransisco Rush | 445:- | 200:- |
| Snowboard Kids | 395:- | 200:- |
| Star Wars | 345:- | 150:- |
| Super Mario 64 | 395:- | 200:- |
| Tetrisphere | 395:- | 200:- |
| Top Gear Rally | 495:- | 250:- |
| Turok | 375:- | 180:- |

**Ring för titlar B-Ö. Vi har även: NINTENDO 8-bit • GAMEBOY • SUPER NINTENDO • MEGA CD • 32X • SATURN • TILLBEHÖR • KONSOLLER**
**NYA SPEL & TILLBHÖR till de flesta spelkonsoller & PC.**

**Fritidsgårdar och Skolor, 30 dagar netto vid infaxad rekvisition!**

## V. I. P.

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1998 utan kostnad. Förmåner: • 5% rabatt på nya spel • 10% rabatt på beg spel • 10% mer betalt när du byter spel mot andra beg spel • V.I.P.-blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125 kr för 1998, betalas in på postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnr.

### Månadens erbjudande:

| N64 | PSX | Saturn | PC |
|---|---|---|---|
| Handkontroll 199 kr | Destruction Derby 199 kr | Tomb Raider 199 kr | Handkontroll 99 kr |

## KÖPINFO

Porto tillkommer med minst 58kr, vid basenhetsbeställning 99kr. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya Playstation basenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg. spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör.

Ej utlösta PF debiteras med minst 175 kr.
Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information

## BESTÄLLNINGSKUPONG! Sänd in portofritt!

| Titel | Enhet | Pris | Titel | Enhet | Pris |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | | | 1. | | |
| 2. | | | 2. | | |
| 3. | | | 3. | | |
| 4. | | | 4. | | |
| 5. | | | 5. | | |
| 6. | | | 6. | | |
| 7. | | | 7. | | |

☐ *Ja Tack, jag vill bli medlem i V.I.P.-klubben (125:-/år)*

Namn.....

Adress.....

PostNr.....

Postadress.....

Tel.....

Målsmans underskrift (om under 16 år)

Frankeras ej
TVSPELO-TEKET betalar portot

**TVSPELOTEKET**
**Svarspost**
**900660000**
**908 50 UMEÅ**

Reservation för ev feltryck & ev prisändringar

# Nytt konsolkrig

För bara lite drygt ett år sedan skrev jag att framtiden var här. Att det inte längre fanns någonting mer att vänta på. Att det bara var att bestämma sig för Nintendo 64, PlayStation eller Saturn. Jag hävdade också att 1997 skulle bli spelens år, eftersom Nintendo, Sony och Sega kunde börja tävla om vem som hade de bästa spelen, istället för vilken konsol som hade de mest imponerande specifikationerna.

Men nu är det alltså snart dags igen och som vanligt är det Sega som har börjat. De har bekräftat att de släpper en helt ny konsol, Katana, och sagt till sina tredjepartstillverkare att om de vill tjäna pengar så ska de producera spel till den. Utan att ens ha avslöjat maskinens specifikationer.

Nintendo är inte mycket sämre. De gör sitt bästa för att övertyga oss om att 64DD-disketter är framtiden och om hur det nya mediet ska förändra spelvärlden, och säger inte mycket gott om CD-ROM-tekniken. Samtidigt som VM Labs genom att visa upp psykedeliska hårdvarudemonstrationer försöker förklara hur deras Project X ska krossa Nintendo.

De enda som håller sig lugna är egentligen Sony. De vet att deras PlayStation är störst i världen och har ingen brådska med uppföljaren. Men PlayStation 2 är under utveckling och när konsolkriget nu börjar trappas upp på nytt lär de inte kunna låta bli att blanda sig i.

Alla fyra parter lär knappast lyckas. Någon kommer att vinna konsolkriget och någon kommer att förlora det. Det enda som är helt säkert är att TV-spelen bara kommer att bli bättre och bättre.

Snart är framtiden här igen. Kom ihåg var du läste det först.

*Tobias Bjarneby, chefredaktör*

**SUPER PLAY**
Utkommer med
12 nummer per år

*UTGIVARE:*
Atlantic Förlags AB

*REDAKTION:*
Tobias Bjarneby
*Chefredaktör*
Martin Johansson
*Redaktör*
Anna Clason
Lena Laurén
*Formgivare*
Nino Höglund
*Bildhantering*
Mats Jonsson
Lovisa Lundström
Christer Andersson
*Korrektur*
Anders Persson
*Praktikant*

*FRILANSSKRIBENTER:*
John Carling
Mats Lundgren
Lovisa Lundström
Micke Welchbrodt

*ANSVARIG UTGIVARE:*
Jonas Svensson

*VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:*
Mikael Ali

*ADRESS:*
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.atlantic.medstroms.se/splay

Redaktionen ansvarar ej
för icke beställt material
och svarar absolut inte på
spelfrågor per telefon.
Men skriv eller faxa gärna.

*SPELFRÅGOR:*
Nintendo, tel: 0300 - 721 00
Sega, tel: 08 - 600 51 71
Sony, tel: 0719 - 310 311
(5 kr./samtal)

*ANNONSBOKNING:*
Bröderna Lindströms Förlag AB
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Patrik Helin,
tel: 08 - 692 01 31
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

*PRENUMERATION:*
Helår (12 nr): 379:-
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 66
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 652 84 00

*RIP:*
Graphic Xpress

*TRYCK:*
Alprint Rahola, Finland

Tidningens innehåll är © 1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

TS TS-kontrollerad upplaga
27 800 ex. (2:a halvåret 1997)

**Förspel** _____ **14**


Motorhead


NBA Courtside

Men in Black

Adidas Power Soccer '98

Kula World

Duke Nukem: Time to Kill

**Hype** _____ **8**

**Sega** _____ **24**

**Tomorrow Never Dies** ____ **28**

# INNEHÅLL SUPER PLAY 25


***Hype*** ____ *8*
Världens bästa bilspel på väg till Europa • Blanka slår tillbaka i *Street Fighter EX 2* • Psygnosis är produktiva Arkadmässa i Tokyo • Lysande Game Boy • Sony designar kläder • *Blades of Steel* får en uppföljare

***Förspel*** ____ *14*
*Motorhead • Duke Nukem: Time to Kill • Men in Black NBA Courtside • Messiah • Deathtrap Dungeon • Jest Olympic Hockey Nagano '98 • Wario Land 2 • Adidas Power Soccer '98 • House of the Dead • Bio Freaks Dark Omen • Kula World*

***Tekken 3*** ____ *21*
Namco satsar på att göra sin bästa arkadkonvertering någonsin. Och ser ut att lyckas.

***Segas sista chans*** ____ *24*
Katana blir Segas räddning.

***Tomorrow Never Dies*** ____ *28*
Vi har varit i Los Angeles och pratat med Black Ops om deras uppföljare till *Goldeneye 007.*

***Ghost in the Shell*** ____ *30*
Animen blir PlayStation-spel.

***Quake 64*** ____ *34*
Kan Midways konvertering konkurrera med *Quake II*?

***Fokus*** ____ *61*
Nya nyckelringar erövrar världen • Square uppgraderar *Final Fantasy V* • Bub och Bob orkar fortfarande Namco och Square gör beat 'em up med Cloud från *Final Fantasy VII*

***Tävling: F1 '97 Limited Edition*** ____ *71*
Rariteter från Psygnosis.

***Tävling: Rascal*** ____ *77*
Klä ut dig till din idol.


## *RECENSIONER*

**NINTENDO 64**


Aerofighters Assault ____ 56
WCW vs. NWO World Tour ____ 59


**PLAYSTATION**


Bust-a-Move 3 ____ 45
Jet Rider 2 ____ 54
NHL Face Off '98 ____ 44
Newman Haas Racing ____ 42
One ____ 58
Point Blank ____ 57
Powerboat Racing ____ 55
Rascal ____ 38


**SATURN**


Winter Heat ____ 40


**GAME BOY**


James Bond 007 ____ 52


## *VARJE MÅNAD*

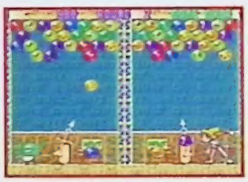

Post ____ 6
Aktuella releaser ____ 36
Topplistor ____ 70
Tips ____ 72
Köp gamla nummer ____ 78
Spelguiden ____ 79
Frågor & Svar ____ 80
Nästa nummer ____ 83


**Recensioner** ___ **37**



Winter Heat

Newman Haas



Bust-a-Move 3

James Bond 007

Rascal

Jet Rider 2

Point Blank

**Fokus** ____ **61**

Ehrgeiz

Final Fantasy V

Bubble Bobble

Gundam

**Tekken 3** ____ **21**

# Post

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till splay@atlantic.medstroms.se. Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

## Tack!

Det är intressant att se hur spelintresset stiger i åldrarna och överbryggar könsgränsen i takt med att gränsen mellan spel och verklighet suddas ut. Det var inte många år sedan det bara var yngre killar och "datanördar" som sysslade med TV- och dataspel. Idag när spelen bara blir bättre och bättre kan man hitta TV-spel hemma hos många tjejer och 30-åriga killar. Det är ju visserligen en logisk och naturlig utveckling som även beror på att det nu finns spel för allas smak och tycke, men det är kul att se för oss som har varit fast i den virtuella världen ända sedan tiden innan Nintendo lanserade sin första konsol i vårt avlägsna land.

För oss med en seriös syn på ämnet och som dessutom har hängt med ett bra tag är er tidning en fröjd. I motsats till många av era kollegor behandlar ni TV-spelsfrågor på ett moget sätt. Att ni har ovanligt bra moral för att vara en tidning av ert slag är även någonting som jag verkligen uppskattar. Det är bra att ni skriver vad ni tycker om sexistiska och sjuka våldsinslag. Fortsätt med det.

Den nya Fokus-avdelningen är ett positivt inslag och ett bevis på att ni inte har tappat stinget. Ett stort tack till Tobias, Martin och Lovisa för välskrivna recensioner och intressanta reportage. Vill avslutningsvis även säga att ni gör den snyggaste speltidningen på marknaden.

*Alucard*

## FIFA '98 = 85?

Nu bara måste jag klaga på er. Det gäller så klart det mästerliga *FIFA: Road to World Cup '98* till PlayStation, som ni gav ett alldeles för lågt betyg. Jag och några kompisar har spelat detta konstant i snart en vecka och vad vi inte förstår är att ni tycker att spelkontrollen är dålig. Är ni inte riktigt friska?! Spelkontrollen är VÄLDIGT bra med bara på sin höjd ett par missar. Jag har ägt alla bra fotbollsspel till PlayStation så jag vet vad jag har att jämföra med. Jag och mina kompisar får upp ett rysligt snabbt passningsspel och målen man kan göra är helt underbara. Vad ni dessutom inte nämnde i er så kallade recension var de finesser som innebär att man kan ändra hudfärg, ansiktsuttryck, hårfärg, frisyr, skägg, färg på dräkterna och så vidare.

De renderade sekvenserna innan matcherna höjer även de stämningen ett snäpp och jag utser lätt detta spel till ett av de allra bästa någonsin i genren. PlayStation-Magasinet har mer pålitliga recensioner än Super PLAY och gav spelet 8 av 10. Här har ni en ny prenumerant på den tidningen.

*Lennart Johansson, UEFA-president*

**Vi är friska och mår bra, tack. 8 av 10 och 85 av 100 är ungefär samma betyg och båda betyder att spelet är över medel men ändå inte bäst i sin genre. Vi tycker också att det är extremt kul att skapa sina egna fotbollsspelare, men jämför man med *International Superstar Soccer 64* flyter *FIFA: Road to World Cup '98* inte lika smidigt och spelkontrollen är inte lika bra. Det tycker vi fortfarande och det står vi för.**

*SP*

***"I Street Fighter EX Plus Alpha har Capcom tyvärr gått tillbaka till speluppläggget i gamla Street Fighter II. Allt som kom att förändra och förbättra serien spelmässigt under uppgraderingarna har tagits bort."***

## Street Fighter blev tyvärr 3D

Jag såg att ni gav *Street Fighter EX Plus Alpha* betyget 92 i Super PLAY 21. Vad jag undrar är om ni verkligen testade spelet ordentligt innan ni betygsatte det?! I *Street Fighter EX Plus Alpha* har Capcom tyvärr gått tillbaka till speluppläggget i gamla *Street Fighter II*. Allt som kom att förändra och förbättra serien spelmässigt under uppgraderingarna har tagits bort, förutom super-specialarna och huvudpersonerna. Det enda de gjorde nu var att använda polygongrafik och nya kameravinklar samt lägga till några nya karaktärer, och så var ett "nytt" spel skapat.

Det som gjorde de tidigare uppgraderingarna så bra var att Capcom ständigt försökte att balansera spelet, de fixade till buggar samt la till nya funktioner och figurer. Tanken var god samtidigt som de ville få ut så mycket pengar som möjligt från en av deras bästsäljande produkter.

Det som har varit utmärkande med PC-spel på sistone är att man kostnadsfritt (om man bortser från summan för närsamtalen) kan hämta uppgraderingspatchar från Internet som fixar buggar och liknande. Självklart är själva uppgraderingen inte så omfattande som de i *Street Fighter II*, men det är alltid något och det kostar inget. Kanske vi TV-spelare får uppleva sådant nu när det kommer ett skrivbart lagringsmedia som 64DD.

*CXD*

## Test Drive 4 är realistiskt

Jag vill bara fråga hur ni kan påstå att *Test Drive 4* är dåligt på grund av att det är för svårt att kontrollera bilarna. Då måste jag påpeka att om man kör med en bil i någonstans mellan 200 och 300 kilometer i timmen är den inte lätt att kontrollera. Jag tycker att fartkänslan i spelet och kontrollen är mycket realistiska. Just på grund av att det inte bara är att tuta och köra utan att man just måste tänka lite på att inte köra för fort i kurvorna. Det är mycket krafter i bilarna, så man kan inte ge full gas från stillastående och försöka svänga lite. Med de krafterna är det ganska självklart att man snurrar runt ganska lätt.

Jag ville bara påpeka detta att man kan ju tänka lite på hur det eventuellt skulle kunna vara i verkligheten i dessa hastigheter innan man bedömer saken.

*Magnus Larsson*

**Att ett spel är verklighetstroget behöver nödvändigtvis inte betyda att det är roligt att spela. Vilket *Test Drive 4* är ett bra exempel på.**

***SP***

PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rascal, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1998-9 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

# GRAN TURISMO TILL EUROPA

**I JAPAN** hyllas det redan som det bästa bilspelet någonsin och på bara några veckor såldes det i över en miljon exemplar. Och i slutet av maj kommer *Gran Turismo* till Europa. Därför håller Sony nu på att anpassa spelet till den europeiska marknaden. Den japanska versionen innehöll ganska intetsägande bakgrundsmusik som här kommer att ersättas med låtar av bland andra Ash, Manic Street Preachers och Chemical Brothers. Dessutom kommer spelets Arcade Mode att snabbas upp och många av bilarnas egenskaper ska ändras så att de stämmer överens med de europeiska modellerna.

Som om inte det vore nog har *Gran Turismos* utvecklare Polys avslöjat att de redan har börjat arbeta med en uppföljare till bilspelet. Än så länge vet de inte ens själva vad det nya spelet kommer att heta, men i bästa fall kommer det att släppas i Japan redan i slutet av 1998.

# HÖSTENS HÖJDPUNKTER

**På E3 i maj ska de premiärvisas och i höst kommer vi att spela dem, men redan nu kan vi avslöja vilka PlayStation-spel som Psygnosis planerar att släppa under andra halvåret 1998.**

**Deras allra största satsning kommer att bära titeln *ODT* och är ett äventyrsspel som kombinerar inslag ur *Tomb Raider 2* med *Metal Gear Solid*. Ett annat äventyr är *The Contract* som bygger på ett gangsterdrama och som utspelar sig i en mörk och ogästvänlig stad. *Colony Wars: Vendetta* är uppföljaren på vinterns tunga shoot 'em up medan *Salvation* är ett annorlunda spel i samma genre, som påminner om både *Wipeout 2097* och *Quake*. *Global Domination* är Psygnosis första realtidsstrategispel till PlayStation och även *Lander* bjuder på realtidsstrider som utspelar sig långt ute i den mörka rymden. Mer jordnära är golfspelet *Pro 18* och fotbollsstrategispelet *PFA Soccer Manager*.**

**Det dröjer ytterligare några månader innan Psygnosis avslöjar alla detaljer om sina spel, men de garanterar oss en het höst. Och vi garanterar er en första rapport om *ODT* redan i nästa nummer.**

# EN LYSANDE IDÉ

Blir du irriterad över att det ofta är för mörkt för att spela Game Boy? Då har Nintendo lösningen för dig. De kommer nämligen snart att introducera Game Boy Light; en ny version av den bärbara konsolen som fungerar perfekt oavsett om det är dag eller natt.

Game Boy Light kommer att ges ut i ungefär samma format som Game Boy Pocket (den enda skillnaden är att Light-versionen är något tjockare) och har en inbyggd ljuskälla som gör att grafiken på skärmen är lika tydlig vare sig man spelar i ljus eller mörker. Guld- och silverfärgade Game Boy Light lanseras i Japan under våren och kommer förhoppningsvis till Sverige i höst.

## HYPE

### Tekken blir film

Just nu håller Sony, Namco och Polygon Pictures tillsammans på att producera en datoranimerad film som bygger på spelet *Tekken*. Budgeten för filmen ligger på 60 miljoner dollar och drygt 200 personer arbetar för närvarande med animeringen. För att skapa filmen använder man sig av en speciell teknologi kallad Maya som har tagits fram av Alias/Wavefront. Med hjälp av den blir animeringsjobbet mindre tidskrävande, vilket ger animatörerna mer tid att göra rörelserna i filmen mer realistiska. Filmen kommer att ha premiär någon gång under 1999 och den förväntas revolutionera den datoranimerade filmgenren.

### Enix tillbaka till USA

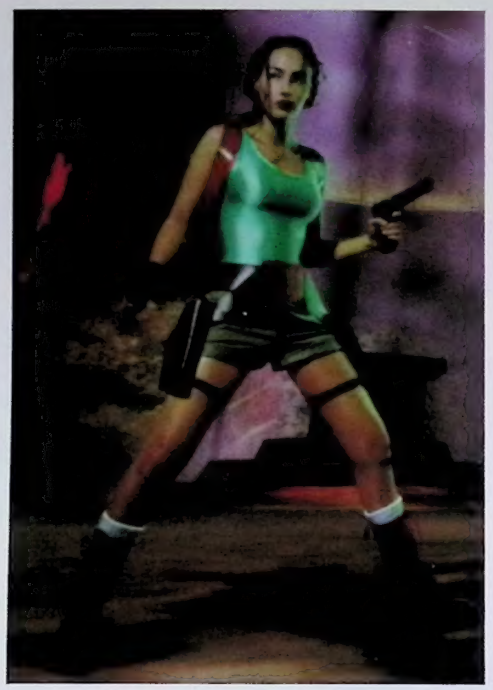
Bortsett från *Mischief Makers* till Nintendo 64 har Enix hållit sig borta från västvärlden ända sedan Super NES:ens glansdagar. Nu planerar de dock att åter öppna kontor i USA och börja med att översätta dansspelet *Bust A Move* – som inte har någonting gemensamt med Taitos pusselspel – som har sålt otroligt bra i hemlandet Japan. Om det spelet gör bra ifrån sig i USA kan Enix tänka sig att släppa engelskspråkiga versioner av flera kommade spel, däribland rollspelen *Dragon Quest VII* och *Star Ocean – The Second Story*

### Spielberg gör arkadspel

På Sega Gameworks i Seattle håller man på med ett enormt spelprojekt. Självaste Steven Spielberg är med som rådgivare vid utvecklingen av ett nytt arkadspel kallat Raptor, som bygger vidare på det framgångsrika Jurassic Park-temat. Arkadmaskinen kommer att bestå av en jeep i naturlig storlek i vilken fyra spelare ska kunna ge sig ut på jakt efter dinosaurier. Jeepen ska dessutom vara helt omsluten av en IMAX-liknande bildskärm som ska skapa en oslagbar tredimensionell känsla. ▶

HYPE

# ALLA VILL VARA LARA



**Eidos är uppenbarligen inte rädda för att tjata ut fenomenet Lara Croft. Nyligen sparkade Rhona Mitra har nu ersatts av den franska modellen Vanessa Demouy som nyligen gjorde sitt första jobb som spelhjältinna i en fransk speltidning. *Tomb Raiders* skapare Core Design kände dock inte ens till Vanessa innan tidningen kom ut och meddelar att man i framtiden förmodligen kommer att använda sig av flera olika modeller för att marknadsföra sin ikon. De bekräftar också att Vanessa Demouy varken ska spela in någon skiva eller film. Däremot sägs det att Bruce Willis har köpt filmrättigheterna till *Tomb Raider* och självklart bestämt att hans fru Demi Moore ska spela Lara. Hur mycket sanning det ligger i dessa rykten vill Core inte ens kommentera. På Super PLAY hoppas vi bara att nästa nyhet i ämnet Lara Croft har åtminstone någonting med ett nytt spel att göra.**

# GAMLA OVÄNNER I NYTT SPEL

Den brasilianska besten Blanka och den ganska feminint lagda spanska ninjan Vega tog en paus efter framgångarna i *Street Fighter* II. Men nu gör de comeback i den kommande uppföljaren till *Street Fighter EX Plus Alpha*. Förutom dessa två gamla bekanta har Capcom bekräftat att både Ryu, Ken, Cracker Jack och Doctrine Dark finns med i *Street Fighter EX 2*. Och som vanligt kan vi se fram emot ännu snabbare och snyggare grafik samt massor av nya giftiga combos.

# PAC-MAN LEVER

De som trodde att den lilla gula videokexätande konsolveteranen Pac-Man försvunnit för alltid hade fel. Namco planerar nu att släppa ytterligare ett spel med TV-spelens första frontfigur. Det nya spelet heter *Pac-Man Ghost Zone* och presenterades faktiskt redan på E3 förra året, men imponerade inte alls på åskådarna. Nu har Namco ersatt de flesta personer från det ursprungliga teamet i hopp om att kunna prestera ett nytt, mycket bättre spel. Det nya äventyret kommer att innehålla helt nya inslag som vi aldrig tidigare har sett i ett *Pac-Man*-spel.

# SKRÄMMANDE SIFFROR

*Resident Evil 2* har redan blivit Capcoms mest framgångsrika spel sedan *Street Fighter II*. På en enda dag såldes Capcoms skräckäventyr i över 1.8 miljoner exemplar, bara i Japan. I USA, där spelet släpptes en vecka tidigare, hade spelet sålts i ytterligare 700.000 exemplar.

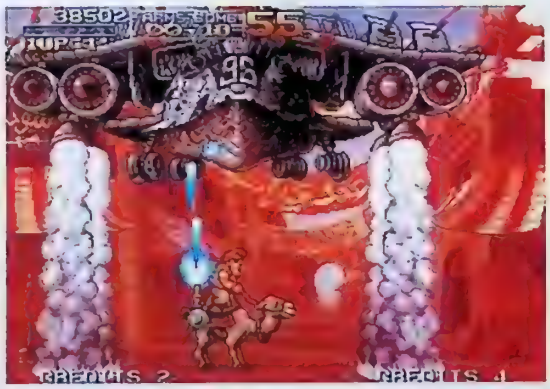
Capcom, som bara räknade med att sälja drygt 2 miljoner exemplar av spelet, firar genom att påbörja en Saturn-konvertering och samtidigt bekräfta planerna på ytterligare en uppföljare. *Resident Evil 3* kommer att utspela sig i Europa och handlingen tar vid där den slutade i föregångaren.

# SPÄNNANDE NYHETER PÅ AOU

Sista veckan i februari hölls den årliga arkadmässan AOU i Tokyo. Som vanligt stod monterstriden mellan Namco och Sega, men visst fanns det även andra som fick uppmärksamhet.

Capcom visade upp *Street Fighter EX 2* och uppföljaren till det lite bortglömda science fiction-beat 'em up-spelet *Star Gladiator*, som kommer att heta *Plasma Sword* när det släpps i väst.

Konami visade upp ett nytt skidspel som går under namnet *Skier's High* och överlag verkade spelet vara betydligt bättre än Namcos *Alpine Ski*. Huvudingredienserna i *Skier's High* är simpel spelkontroll och väldesignade banor. Konami passade även på att premiärvisa ett helt nytt beat 'em up som går under namnet *Battle Tryst*. Likt de andra beat 'em up-spelen från Konami bjuder *Battle Tryst* på ett par originella idéer.



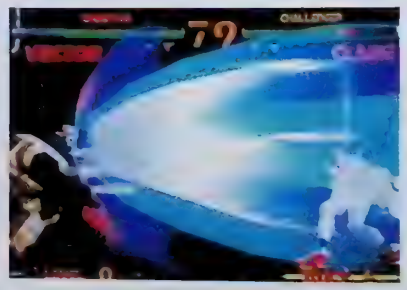
*Metal Slug 2*

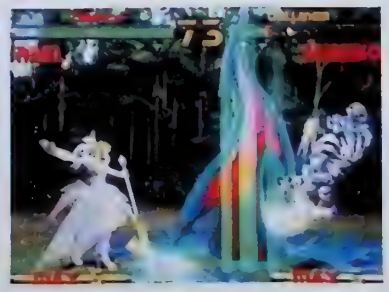
Ett av de riktigt tunga företagen inom arkadbranschen är SNK som tyvärr inte visade upp så många spel. Mest intressant var *Metal Slug 2* där både grafik och spelkontroll hade förbättrats och *Real Bout 2: The Newcomers*.

*Real Bout 2: The Newcomers*

*Battle Tryst*

Giganterna på AOU-mässan var dock som sagt Sega och Namco. Med den senaste Model 3-teknologin visade Sega stolta upp *Virtua On 2*, *Fighting Vipers 2* och *Sega Rally 2*. Namco svarade med det Dream Factory-producerade beat 'em up-spelet *Ehrgeiz* och det till 60 procent klara shoot 'em up-spelet *Time Crisis 2*.





*Star Gladiator 2 (Plasma Sword)*

HYPE

### Nytt Gauntlet från Atari

Ataris klassiska titel *Gauntlet* är på väg tillbaka i ny skepnad. Spelet kommer att släppas både i arkadversion och till Nintendo 64. Arkadspelet har Atari kommit ganska långt med men 64bits-versionen är bara nyligen påbörjad. Spelet innehåller tredimensionella banor som spelaren betraktar uppifrån på samma sätt som det klassiska originalet.

### Ingen framtid för EA

Det blir ingen uppföljare till *Nuclear Strike*. Den framsta anledningen till att Electronic Arts lägger ned det planerade *Future Strike* är att spelets designer ville göra ett spel med mycket frihet, och resultatet av det blev en idé som inte var alls särskilt lik det ursprungliga *Strike*-konceptet. Vad som återstår nu är ett spel som förhoppningsvis kommer att släppas till PlayStation via Electronic Arts, men som kommer att bara en helt annan titel.

### Paradigms högtflygande planer

Nintendo har bestämt sig för att tillfälligt avbryta produktionen av *Pilotwings 2*, och därför kan Paradigm nu varken fortsatta produktionen eller sälja titeln vidare.

– Vi presenterade ett förslag till *Pilotwings 2* för Nintendo och de gillade våra idéer, säger Gary Bandy som är marknadschef på Paradigm. Men de ansåg att de inte hade tid att jobba på titeln eftersom de har mycket att göra inom andra områden, framför allt med utvecklingen av 64DD. Det kan hända att Nintendo återupplivar *Pilotwings 2* igen, men det är helt upp till dem.

Paradigm har dock mer att komma med. Just nu arbetar de med tre helt nya titlar till Nintendo 64. Den ena är en flygsimulator som för tillfället går under namnet *Flights of the U.N.* och det andra är ett racingspel som ännu inte har fått något namn. Det tredje spelet är hittills också namnlöst och kommer att visas bakom låsta dörrar på E3 i maj.

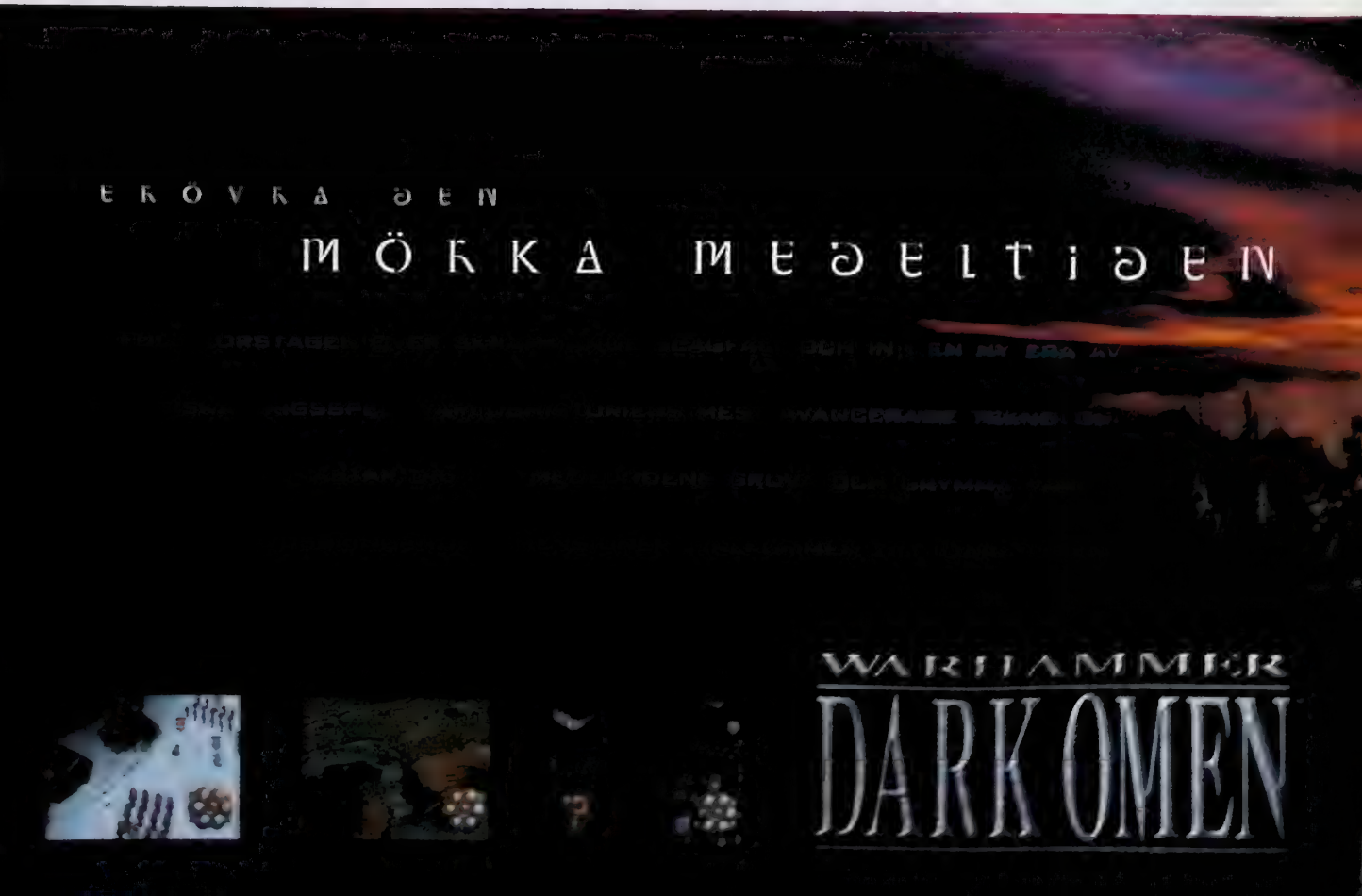
HYPE

# SONY SÄTTER TRENDEN

**Sony är kända för att vilja profilera sina produkter bland unga och trendiga människor en bedrift de har lyckats med i Storbritannien. För att ytterligare koppla greppet om PlayStation-ägarna släpper Sony en hel klädkollektion bestående av mössor, väskor, tröjor och linnen. Alla tydligt märkta med de fyra symbolerna på PlayStation-handkontrollens knappar.**

# NYTT BONDSPEL

På det japanska spelföretaget Natsume håller man på med att utveckla 64bits-uppföljare till två Super NES-spel som har visat sig vara väldigt populära både i Japan och USA.
*Harvest Moon 64* är det ena och det ska vara färdigt i slutet av året. Precis som originalet är *Harvest Moon 64* en blandning mellan strategispel och RPG, där spelaren ska klara av att sköta om ett jordbruk under äventyrets gång.
Det andra kommande spelet heter *Legends of the River King* och blandar RPG-inslag med japanska fiskespel.

# TOTAL KONTROLL

Från Performance kommer den nya handkontrollen UltraRacer 64 som är framtagen speciellt för racingspel till Nintendo 64. I stället för den vanliga styrspaken har UltraRacer 64 ett analogt styrhjul som ska återskapa känslan av att köra med en ratt. Analog är även den avtryckarliknande hastighetskontroll som ska göra det lättare att accelerera och bromsa med precision. Kontrollen har tio knappar och en extra lång sladd för bästa bekvämlighet. UltraRacer 64 är ett ganska extremt alternativ till den vanliga handkontrollen och lämpar sig alltså bäst för racingspel.

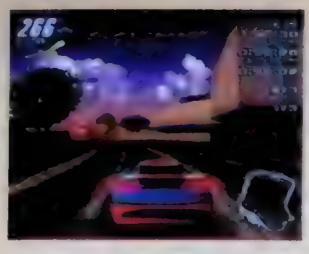
## HYPE

**Duke Nukem på vita duken.** GT Interactive har skrivit på ett avtal med Threshold Entertainment för att göra en biofilm med Duke Nukem som huvudperson. Threshold är kända sedan tidigare för filmatiseringen av *Mortal Kombat* och dess uppföljare *Annihilation*, och planerar att släppa filmen med Duke Nukem även på TV och video.

*Duke Nukem*-spelen är ju kända för grovkornig humor och lättklädda flickor, så filmen kommer antagligen att reta gallfeber på många moralister. Samma sak gällde dock *Mortal Kombat*-filmerna som ändå lyckades dra in en rejäl slant till Threshold Entertainment.

– Vi tror att *Duke Nukem* kommer att passa väl in på den breda underhållningsmarknaden, säger Larry Kasanoff som är styrelseordförande på Threshold. *Duke Nukem* är ett välkänt fenomen inom spelvärlden och vi ser fram emot att försöka återskapa succén på bioduken.

# FÖRSPEL



FORMAT ——— PlayStation
UTGIVARE ——— Gremlin
UTVECKLARE — Digital Illusions
SPELTYP ——— Racing

## Motorhead

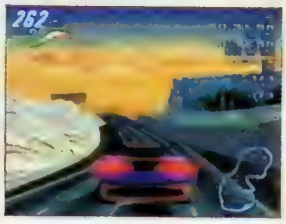
**I april ska *Motorhead* släppas här i Europa. Och kanske blir det lika hårt och snabbt som musiken från bandet med samma namn.**

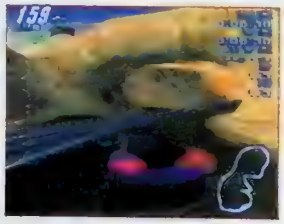
Digital Illusions heter det svenska företag som har utvecklat *Motorhead*, och är känt sedan tidigare för sina miljonsäljande spel i *Pinball Dreams*-serien. Spelutvecklarna har i *Motorhead* försökt ge bilkörandet en ny och fräckare stil, där bilarna dundrar fram i över 300 kilometer i timmen och motståndarna är hårdare än någonsin.

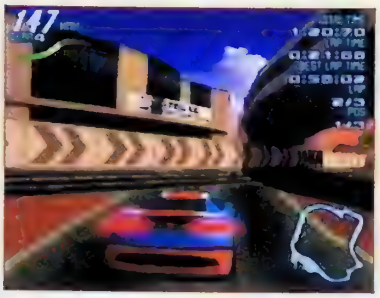
Allting äger rum i en nära framtid där man tävlar i Transatlantic Speed League. Tävlingarna körs på ligans sex banor som slingrar sig fram på allt från motorvägar i stadsmiljö till gamla övergivna minfabriker. Spelaren börjar sin karriär längst ned i den tredje divisionen med endast ett fåtal valbara fordon, men som belöning för framgångsrik körning erbjuds spelaren senare fler olika bilar att välja bland och nya banor att tävla på.

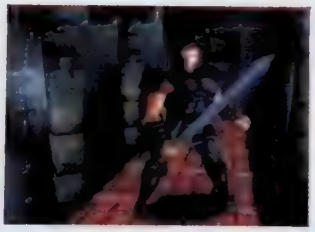
Spelets grafik är kryddad med vackra ljuseffekter och detaljer som rykande damm från vägarna eller dimma. Varje bil består dessutom av 300 polygoner, allt för att ge spelet ett så realistiskt utseende som möjligt.

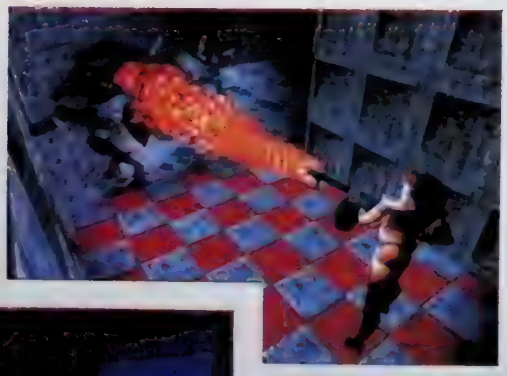
Det bästa med *Motorhead* är dock spelets artificiella intelligens. I alla fall om man får tro Digital Illusions själva. De hävdar att det i spelet inte finns några statiska mönster eller upprepade beteenden hos motståndarnas bilar. Deras handlingar beräknas i realtid i förhållande till de andra bilarna i deras närhet, vilket gör att de beter sig som om de var levande motståndare. Datorn beräknar även hur aggressivt motståndarna ska bete sig, så att de alltid håller utkik efter en möjlighet att köra om. För att spelet ska bli lagom svårt är motståndarna programmerade att lära sig banorna i samma takt som spelaren. På så sätt blir även loppen svårare ju mer man spelar.

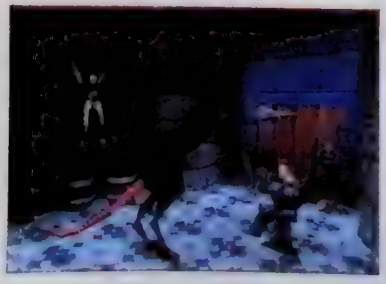


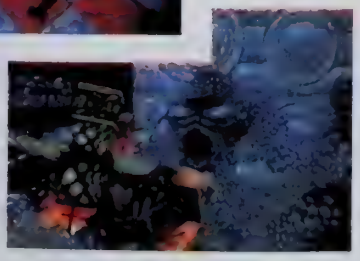












FORMAT ——— PlayStation
UTGIVARE ——— Eidos
UTVECKLARE ——— Eidos
SPELTYP ——— Äventyr

## Deathtrap Dungeon

**Eidos största titel i vår är *Deathtrap Dungeon*, som likt sin förebild *Tomb Raider 2* utspelar sig i en enorm värld fylld av faror. Bakom designen av spelet står rollspelsveteranen Ian Livingstone.**

*Deathtrap Dungeon* är ett fantasyäventyr som utspelar sig i en mörk och grym värld. I form av en berest krigare eller en giftig amazon ska utforska mörka grottor och labyrinter. Handlingen baseras på författaren Ian Livingstones fantasyromaner som har sålts i miljonupplagor världen över och förtäljer en mörk och grym saga.

Eidos har med *Deathtrap Dungeon* försökt att skapa ett så enkelt spel som möjligt. Spelkontrollen är extremt lätt att lära sig och en kamera filmar spelarens framfart ur olika vinklar. Grafiskt sett är Eidos senaste utgåva, trots en hel del mörka färgskalor, ett mycket vackert spel som tänjer på PlayStations förmåga att hantera polygoner. Bakom grafiken står Eidos och Glassworks specialister som har jobbat i över två år med spelet.

I de mörka labyrinterna lurar faror överallt. Det handlar om allt från dolda fällor till blodtörstiga drakar. Det finns över ett dussin olika fiender i spelet och alla har ett speciellt tillvägagångssätt, anfall som försvar.

*Deathtrap Dungeon* bjuder på tio dynamiska världar som består av tio banor vardera. Likt i *Tomb Raider* gäller det att lokalisera objekt, nycklar och monster för att lyckas ta sig vidare. Och det gäller att vara observant eftersom större delen av labyrinterna består av dörrar och gångar som endast är till för att förvirra spelaren.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Electronic Arts
SPELTYP — Strategi

# Dark Omen

**De som gillar Games Workshops tärningsbaserade brädspel vet hur beroendeframkallande ett riktigt bra strategispel kan vara. Och de som ännu inte upplevt magin kan snart göra det på PlayStation.**

På strategifronten till PlayStation står nu en rad spel och väntar på att släppas. Ett av dessa är *Dark Omen* – uppföljaren till fjolårets mindre lyckade *Warhammer: Shadow Of The Horned Rat*, som passerade obemärkt. Med *Dark Omen* hoppas Electronic Arts på att greppa taget om den ständigt expanderande gruppen konsolstrategispelare.

I *Dark Omen* ska spelaren i form av en legoknekt försvara imperiet mot en hord av troll, odöda och svartmagiker. Med pengar, mod och styrka ska de onda slås ned med en brutalitet som får *Warcraft 2* att framstå som småtrevligt. Spelets styrka ligger i möjligheterna att köpa in specialdesignade trupper med varierande förmågor. Här kan man välja mellan allt ifrån riddare och haubitsar till trollkarlar och alver. Efter en strid summeras prestationen och sedan delas erfarenhetspoäng och pengar ut.

*Dark Omen* ser ut att bli mycket mer komplett än sin föregångare och håller spelet vad det lovar kan vi i april se fram emot ett fältslag som håller länge.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — Midway
SPELTYP — Sport

# Olympic Hockey Nagano '98

**Midways hockeyspel är snabba och simpla, vilket kan tilltala de som gillar NHL. Men lämpar sig den stilen verkligen för olympisk hockey?**

*Wayne Gretzky 3D Hockey* till Nintendo 64 var som bekant inget vidare lyckat spel. Trots det har Midway nu på något sätt lyckats komma över rättigheterna att göra det officiella hockeyspelet till årets vinterolympiad i Nagano. Vi kan bara hoppas att Midway blivit bättre på att göra hockeyspel, och ska man tro på vad de själva säger så verkar det lovande. Givetvis finns alla 14 lag som deltog i OS med i spelet, komplett med spelare som Mike Modano och Peter Forsberg.

Men Midways nya OS-spel kommer kanske inte att sälja så bra som de hade hoppats. Egentligen var spelet tänkt att släppas i samband med de riktiga spelen, men så blev det bara i USA. Här i Sverige får vi se till att hålla den olympiska ångan uppe ett par månader längre om spelet ska kunna sälja bra i vårt land. Om GT lyckas sälja det ska det bli intressant att se vad köparna säger när de inser att *Olympic Hockey Nagano '98* och *Wayne Gretzky Hockey '98* egentligen är precis samma spel, fast med olika lag.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — Midway
SPELTYP — Sport

# Duke Nukem: Time to Kill

**Snart kommer *Duke Nukem* tillbaka i en helt ny skepnad. Den här gången får vi följa med den vildsinte greven på en resa genom tid och rum.**

Just nu håller utvecklarna på Eurocom – som tidigare har gjort Nintendo 64-versionerna av både *War Gods* och *Duke Nukem* – att lägga sista handen på ett helt nytt spel med Duke Nukem i huvudrollen. Spelet kommer till både Nintendo 64 och PlayStation och släpps i bästa fall i september. Till skillnad från de tidigare spelen om den våldsamme hertigen kommer man i *Time to Kill* att kunna spela ur samma perspektiv som i *Tomb Raider*.

Som namnet antyder kommer Duke Nukem att färdas genom tid och rum för att leva ut sina aggressioner. I varje tidsålder kommer han att klä sig enligt sin omgivning och det betyder att vi får se vår hjälte klädd i forna dagars toga eller kilt. Duke Nukem färdas även framåt i tiden, så en eller annan rymddräkt lär väl också plockas fram ur garderoben. I och med tidsförflyttningen kan vi vänta oss att få möta andra fiender än vad vi är vana att se, men lita på att Duke Nukem kommer att vara minst lika grym som tidigare.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Cyan
SPELTYP — Äventyr

# Riven

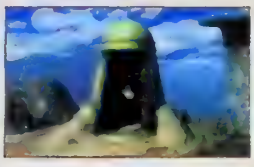
**Det nya äventyret från Cyan är lika mystiskt som föregångaren, dubbelt så komplicerat och minst lika förtrollande.**

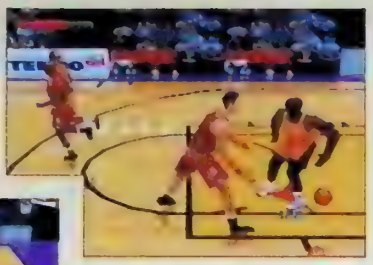
Inte mindre än tre år har det tagit utvecklarna på Cyan att bli färdiga med *Riven*, uppföljaren till *Myst*. Men det var inte bortkastad tid, för datorversionen av *Riven* har redan dragit in så mycket pengar som Cyan hade hoppats på.

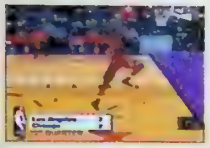
Redan i föregångaren hade utvecklarna lyckats koka ihop det originella recept som vi återfinner i *Riven*; en värld som skapats genom den urgamla konsten att skriva magiska böcker, där de mest otroliga saker kan hända. I *Myst* fick vi träffa Atrus, som lärt sig konsten av sin far Gehn. I *Riven* har Atrus skrivit ihop ett helt gäng nya världar, som Gehn övertagit med sina fula metoder. Det blir spelarens uppgift att stoppa Gehn och rädda världarna från undergång. Vilket är allt annat än lätt.

Precis som i *Myst* ska spelaren här klicka sig fram genom ett nästan oändligt antal bilder, och leta efter hemligheter och samband i de landskap som utgör *Riven*. Ingenting i *Riven* är självklart och ofta kan ledtrådarna finnas där man minst väntar sig att de ska vara.

Det viktigaste i både *Riven* och *Myst* är den speciella stämning som Cyan har lyckats skapa med vacker grafik och underbara ljud. *Riven* är ett spel att försvinna in i.







FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Left Field
SPELTYP — Sport

# NBA Courtside

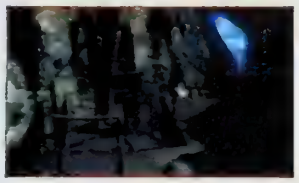
**I NBA Courtside är det bara att hoppa in på plan och börja spela. Men det finns även finesser för den som kan sin basket.**

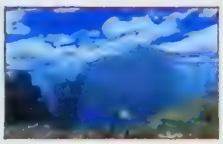
*NBA Courtside* är ett typiskt arkadbasketspel där man kan hoppa in i en match när som helst och ta del av NBA:s svettiga action. Left Fields spel är visserligen aningen långsamt, men det vägs upp av bra kontroll och många grafiska finesser som till exempel de animationsklipp som visas när en spelare dunkar bollen för två poäng.

Precis som de flesta andra basketspel utnyttjar *NBA Courtside* de NBA- och NBAPA-licenser som inkluderar alla spelare utom Michael Jordan. Spelarna är animerade med hjälp av Motion Capture och har polygonbaserade kroppar med digitaliserade ansikten. Vissa kända spelare har till och med fått med sina speciella kläddetaljer i spelet, till exempel har Gopher-spelaren Bobby Jackson vita strumpor ända upp till knäna och Chris Gatling har pannband precis som i verkligheten.

Spelets producent Henry Sterchi tycker att han med *NBA Courtside* har funnit en egen vinkling på digital basket. Precis som ett beat 'em up-spel är *NBA Courtside* lätt att komma in i, men efter ett tag kan spelaren lära sig olika finesser och även hitta dolda trick att utföra. *NBA Courtside* släpps i Japan och USA under våren men kommer inte till Sverige förrän i oktober.







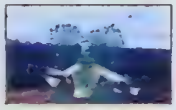
FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — ASCII
UTVECKLARE — ASCII
SPELTYP — Racing

# Aero Gauge

**I Wipeouts och F-Zeros fotspår vandrar ASCII:s senste futuristiska racingspel Aero Gauge. Frågan är bara om de japanska spelmakarna inte har gått vilse?**

Med tunga svävare, ett tiotal banor och japanskt know-how hoppas ASCII, att erövra racinggenren på Nintendo 64. Den japanska förlags- och TV-spelsjätten har under ett årtionde producerat spel till diverse konsoler, men inget av dessa har slagit i väst. Och *Aero Gauge* blir nog inte den titel som ändrar på detta faktum.

Grafiskt sett bjuder spelet inte på några direkta nymodigheter. Polygonerna är rena och släta och banornas struktur påminner starkt om de i *Wipeout 2097*, dock med ett par undantag som den bana då spelaren färdas över vatten. Spelmässigt tycks *Aero Gauge* inte heller hålla måttet och vi kan bara hoppas på att ASCII förbättrar den innan spelet släpps i väst. Svensk premiär blir det hur som helst i slutet av maj.



FORMAT — Saturn
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — AM2
SPELTYP — Shoot 'em up

# House of the Dead

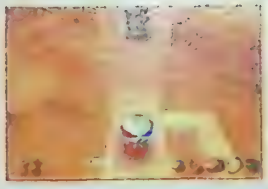
**AM2:s senaste shoot 'em up är en hektisk blandning av *Virtua Cop* och *Resident Evil*. En kombination som har fängslat de japanska arkadspelarna.**

*House of the Dead* har sedan en tid tillbaka funnits ute i arkadhallarna och nu är det äntligen på väg till Saturn. I grund och botten är *House of the Dead* indentiskt med *Virtua Cop*. Den enda skillnaden mellan de båda är att *House of the Dead* inspirerats av klassiska skräckfilmer som *Night of the Living dead* och *Evil Dead*. Och av *Resident Evil*.

Ensam eller med en vän ska ondskan bekämpas med hjälp av Segas ljuspistol. Taktiken är enkel. Skjut för glatta livet och missa inte ett enda skott. Upplägget i spelet är stressigt och vid slutet av varje bana väntar en boss, den ena värre än den andra.

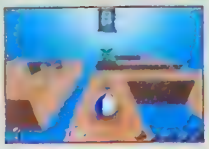
Visuellt är spelet i samma klass som *Virtua Cop 2* om inte bättre. Otäckt detaljerade monster som , zombier med motorsågar är bara ett litet smakprov på vad som väntar.

De som gillar skräckfilmer kommer att dyrka *House of the Dead*, som kommer hit redan i april.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — GDS
SPELTYP — Pussel

# Kula World

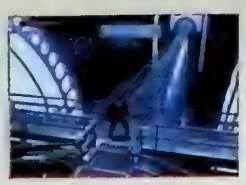


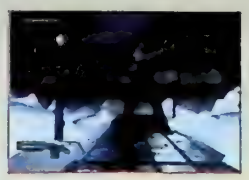
***Kula World* är ett gediget pusselspel som utvecklas av ett kul gäng svenskar.**

När Super PLAY träffade Game Design Sweden i Atlanta förra året ville de absolut inte avslöja vilken typ av spel de utvecklade. Ett år senare har vi nu fått provspela den första betaversionen av det hemliga spelet och det verkar minst sagt lovande.

*Kula World* är ett snyggt, rent och framför allt väldesignat pusselspel som med lite tur kommer att kunna konkurrera internationellt med spel som *Kurushi* och *Wetrix*. I *Kula World* gäller det att styra en badboll genom en tredimensionell värld i jakt på nycklar. Det är endast genom att lokalisera en nyckel och en dörr som man kan ta sig vidare till nästa nivå. De första banorna i Kula World är, precis som i de flesta spel i den här genren, enkla men allt eftersom spelet fortgår blir det svårare och det ena problemet avlöser det andra medan timglasets sand sakta rinner bort.

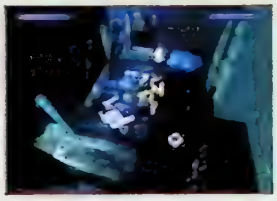
Förutom kluriga pussel bjuder *Kula World* på massor av originella banor och månader av glädjeyra framför bildröret.





FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Gremlin
UTVECKLARE — Gigawatt
SPELTYP — Äventyr

# Men in Black



**På med solbrillorna, snart är det dags att leka Men in Black. Men är det lika roligt på PlayStation som på bio?**

PlayStation-versionen av *Men in Black* är ett äventyr som blandar våldsamma strider med gåtor och utforskande av ruskiga tillhåll för utomjordingar. Utvecklarna på Gigawatt har inspirerats av spel som *Alone in the Dark* och *Resident Evil* och det säger kanske något om stämningen i spelet. Med hjälp av noggrannt konstruerade miljöer, olika ljuseffekter och välgjord musik hoppas utvecklarna kunna återskapa filmens stämning. Och de tycker själva att de lyckats. De har också arbetat hårt för att återskapa Will Smiths och Tommy Lee Jones ansikten i spelet och båda skådespelarna har sagt att de är nöjda med sina digitala tvillingar.

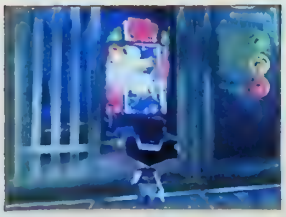
Handlingen i spelet är nyskriven, men humorn och stilen i övrigt är precis samma som i filmen. Vapnen är lika stora och underliga och skämten lika billiga. Gillade man filmen kommer man alltså att gilla spelet.

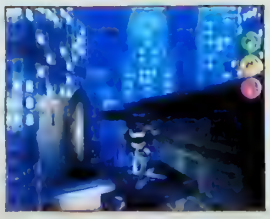
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — Shen
SPELTYP — Sport

# Adidas Power Soccer '98

**Det här är det fjärde spelet i Psygnosis *Power Soccer*-serie, och förhoppningsvis det bästa. Men konkurrensen är stenhård nu när fotbolls-VM står för dörren.**

Uppföljare brukar alltför ofta vara dåligt förbättrade kopior av originalet, speciellt när det gäller sportspel. Ungefär som i Psygnosis *Power Soccer*-spel alltså. Åtminstone hittills. *Adidas Power Soccer '98* ska dock vara ett helt nytt fotbollsspel, åtminstone lovar utvecklarna Shen det. Det nya spelet är inte byggt på de gamla spelens programmering, utan har nyskapats från grunden. Därför har Shen kunnat använda sig av helt egna programmeringsrutiner, som till exempel den renderingsteknik som gör spelarnas utseenden mycket realistiska. Andra utlovade godbitar är ett mycket stort antal planer, realistisk Motion Capture, väder-effekter i realtid och en bildhastighet på hela 30 bilder i sekunden. Dessutom kommer man att kunna spela sitt eget VM med alla de 32 lag som finns med i det riktiga VM. Om Shen vad de lovar så kommer *Adidas Power Soccer '98* att vara det bästa fotbollsspelet till PlayStation någonsin. Men har vi inte hört den förut?





FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Ocean
UTVECKLARE — Curved Logic
SPELTYP — Plattform

# Jest

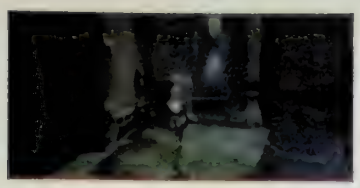
**Här kommer Ocean med ett riktigt skämt. I alla fall handlar spelet om humor. Och huvudpersonen är en joker.**

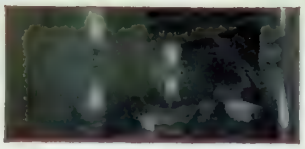
Jokrar och gycklare har varit inne på sistone. Titta bara på *Pandemonium* till PlayStation eller *Horde* till Saturn. Huvudpersonen i *Jest* har också en lustig karriär och det är spelarens uppgift att göra honom roligare. Landet som handlingen utspelar sig i heter till och med Humorous, så roligt är spelet.

Miljöerna i *Jest* består av allt från djävulska underjordiska grottor till dimmiga hamnar, men grafiken i övrigt avslöjar ganska lite om vad spelet går ut på. När *Jest* släppts i färdigt skick avslöjar vi resten.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Interplay
UTVECKLARE — Shiny
SPELTYP — Shoot 'em up

# Messiah



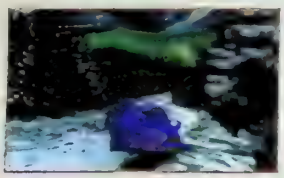


**Efter *MDK* släpper Dave Perrys spelföretag Shiny det underliga *Messiah* där spelaren i form av en kerub ska frälsa världen.**

Dave Perry är känd som mannen som gör de där lite udda spelen. Han är även känd för att vara en slug affärsman och har aldrig tvekat att kliva ut i rampljuset och ta åt sig all ära för Shinys skapelser. *Messiah* är Perrys hittills största satsning och huvudpersonen och spelidén är så annorlunda att man börjar undra om han är ett geni eller en galning.

*Messiah* utspelar sig långt in i framtiden. Människorna lever ett dekadent liv där våldet härskar. För att ändra på mänskligheten sänder Gud ned ett änglabarn för att få ordning på Jorden. Och det är här spelaren kommer in i bilden. Ängeln kan ensam inte påverka sin omgivning, men genom att ta över en människas kropp kan ängeln få människan att utföra hans önskningar.

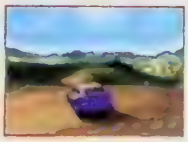
Teamet bakom Messiah har låtit sig inspireras av allt från *Quake* till *Super Mario 64* och utlovar ett atmosfäriskt äventyr för hela familjen. Men vi lär få vänta tills i sommar innan spelet är färdigt att släppas.

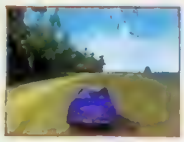


FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Codemasters
UTVECKLARE — Codemasters
SPELTYP — Racing

# Collin McRae Rally

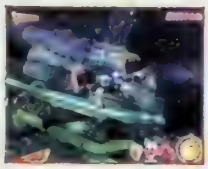
**Codemasters har redan visat prov på sina talanger med *TOCA Touring Car Championship*. Nu är de tillbaka med ett ännu bättre racingspel.**





*Colin McRae Rally* är baserat på samma spelmotor som *TOCA Touring Car Championship*, fast Codemasters har förbättrat tekniken ytterligare och gjort om spelets känsla för att bättre passa rallykörning. Grafiken i det här spelet är helt överlägsen den i *TOCA Touring Car Championship* och spelets högupplösta utseende ska vara minst lika sofistikerat som dess känsla. I alla fall om man får tro Codemasters, som säger sig ha överträffat till och med *V-Rally* i spelbarhet och utseende.

Spelet innehåller 48 olika rallybanor från olika delar av världen. De är inte hämtade från verkligheten, utan har nykonstruerats från grunden för att främja spelkontrollen till max. Spelaren måste ofta lita till sin navigatör för att lyckas i loppen, därför har Colin McRaes egen kartläsare Nicky Grist hyrts in för att spela in kartläsarrösten. Själve Colin McRae finns också med i spelet för att i rallyskolan lära spelaren att bli en riktigt bra förare.



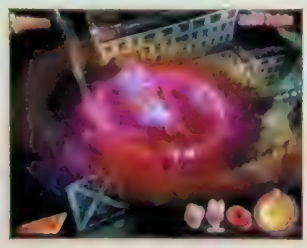
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Ocean
UTVECKLARE — Red Lemon
SPELTYP — Shoot 'em up

# Aironauts

**I *Aironauts* får vi vara med i en ny hemsk typ av TV-underhållning. Här kämpar fångar för sitt liv i aggressiva luftstrider. Och det är inte Martin Timell som är programledare.**

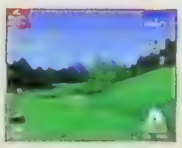
Bob McGuffin heter den programledare som uppmanar de tävlande i programmet *Aironauts* att utföra den ena livsfarliga uppgiften efter den andra. De tävlande är fångar som nu kämpar för sina liv i luftstrider som äger rum ovanför framtida fängelser. Det säger kanske lite om vilken stämning som råder i spelet. Utvecklarna på Red Lemon har tidigare varit med och gjort spel som *Loaded* och *Actua Soccer*, så det råder ingen tvekan om att de kan sin sak.

Miljöerna i spelet påminner starkt om de i *G-Police*, fast de är mer färggranna och varierade. I *Aironauts* har spelaren full frihet att flyga hur som helst i luften och det gäller att inte flyga in i något av de många hindren om man vill överleva. Luftstriderna är oerhört snabba och actionfyllda. Mängder av ljuseffekter har använts för att förstärka explosioner och vapeneld, och resultatet är ett spel som sticker ut från mängden. I juni får vi se hur de har lyckats.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Sony Japan
SPELTYP — Sport

# Everybody's Golf



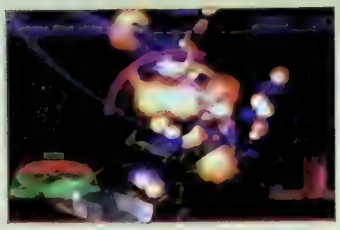
**Golf brukar anses vara en tråkig sport, speciellt som konsolspel. Därför försöker Sony nu piffa upp sporten en aning.**

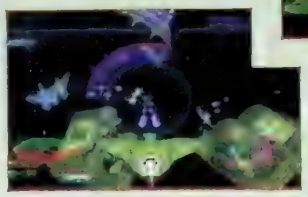
Hittills har de flesta golfspel varit överdrivet realistiska i alla avseenden. Man har koncentrerat sig på att återskapa verkliga spelare och banor, och ofta har själva spelglädjen gått förlorad. I *Everybody's Golf* ser man direkt att Sonys japanska utvecklare har tänkt annorlunda. Spelarna är serieliknande i karaktär och de har ofta små egenheter för sig, som till exempel de olika segergester de utför vid en eagle eller en birdie. I *Everybody's Golf* kan man tjäna erfarenhetspoäng genom att lyckas med olika bedrifter, Dessa erfarenhetspoäng används senare till att få tillgång till bättre spelare och fler banor.

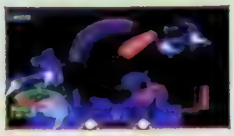
Fastän spelet är lättsamt och enkelt finns det stora möjligheter att spela med finess och expertis. Banorna är verklighetstrogna och det går att skruva bollen åt olika håll precis som på riktigt. Sony har lyckats att kombinera golfens finess med TV-spelandets rena underhållning. *Everybody's Golf* är, precis som namnet antyder, ett spel som alla kan ta till sig.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — Psygnosis
SPELTYP — Shoot 'em up

# Blast Radius



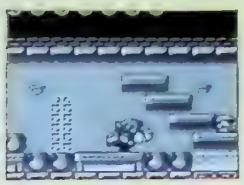


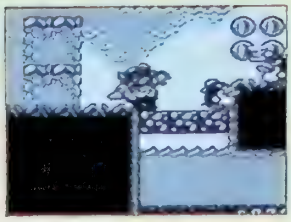


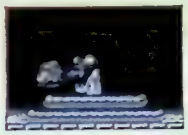
**Efter framgångarna med *Colony Wars* släpper Psygnosis ytterligare ett science fiction-shoot 'em up som briljerar både visuellt och spelmässigt.**

Med ny teknologi och avancerad grafik försöker Psygnosis med bedriften att skapa ett shoot 'em up av gamla mått. Med det menar de ett arkadliknande spel som endast går ut på att skjuta sönder allt man ser på skärmen. Men det slutar inte där. Psygnosis vill även implementera ett par nya idéer som i längden kan visa sig revolutionera den här urvattnade genren. Ett intressant inslag är att när man klarar en bana belönas man med helt nya vapen, ett annat är flerspelarmöjligheten, då två spelare med hjälp av en link-kabel tillsammans kan ge sig i kast med fienden.

Precis som *Colony Wars* bjuder även *Blast Radius* på en mängd olika banor. Enligt Psygnosis kommer det att finnas 31 olika uppdrag och ett dussin olika slut beroende på hur bra spelaren sköter sig. I juni beräknas spelet vara klart.







FORMAT — Game Boy
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Nintendo
SPELTYP — Plattform

# Wario Land 2

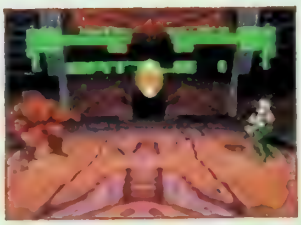
**Marios gamle lekkamrat Wario är tillbaka i ett Game Boy-spel som trots sin enkla grafik verkar ha allt man kan önska sig.**

De som har bekantat sig med Wario tidigare vet att hans plattformsspel är nästan lika roliga som Marios. Wario är ingen vänlig rörmokare utan fördriver sin tid med att förpesta sin omgivning. Han är en riktig typ som bara vill förstöra och med sitt fula grin och sina elaka konster ställer han till det vart han än kommer.

I *Wario Land 2* möter vi karaktärer som Captain Syrup och Black Sugar Gang. Upplägget är klassiskt, och har man spelat något av Nintendos andra portabla plattformsäventyr känner man väl igen sig i Warios nya värld.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — Midway
SPELTYP — Beat 'em up

# Bio Freaks

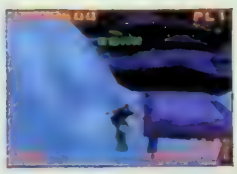


**Midway bara sprutar ur sig beat 'em up-spel. Först kom det gammalmodiga *Mortal Kombat*, sen det urdåliga *War Gods* och till sist det medelmåttiga *Mace*. Finns det något hopp för *Bio Freaks*?**

Midway måste komma med något nytt om de vill att deras beat 'em up-spel ska fortsätta att sälja. Och *Bio Freaks* bjuder faktiskt på en nyhet inom genren. Med ett tryck på A-knappen kan spelaren här låta sin våldsverkare ta en flygtur rakt upp i luften, där slagsmålet kan fortsätta på ett helt nytt sätt.

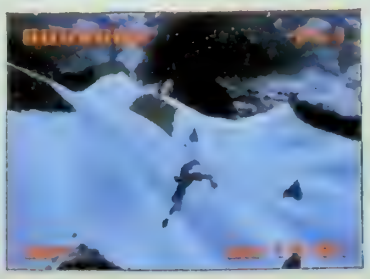
Precis som i *Mace* är banorna i *Bio Freaks* uppdelade i olika nivåer så att spelarna kan attackera varandra från olika höjder. Grafiken är mycket detaljerad och kameran har en zoomfunktion som gör att spelarna kan stanna kvar i bild fastän de kommer långt ifrån varandra. De olika kämparna har helt olika utseenden och deras beteendemönster är lika varierade. Bullzeye har till exempel en kulspruta med vilken han kan skjuta sin motståndare, medan Zipperhead är täckt med livsfarliga spikar.

*Bio Freaks* släpps i april och kan mycket väl tänkas vara räddningen för alla beat 'em up-sugna Nintendo 64-ägare som inte redan har fastnat för *Fighters Destiny*.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Eidos
SPELTYP — Sport

# Chill



**Att bli backens mästare på snowboard är målet i *Chill*. Är du kylig nog?**

Det finns redan ett antal snowboardspel på marknaden, men hittills inget som riktigt återskapar den speciella känslan av att susa nedför en backe på en bit glasfiber. I *Chill* får spelaren chansen att utforska en hel dal och alla dess backar. Det finns fem olika berg att åka nedför och lika många åkare att välja mellan. Varje åkare har 21 olika brädor att åka på. Alla dessa är av märket Burton, som givetvis har varit med och sponsrat spelet.

I *Chill* kan man alltså utforma spelet efter eget behag. Målet i *Chill* är att bli backens konung och för att uppnå det måste man träna. Ju mer man lyckas bevisa sin skicklighet i backen, desto svårare banor får man tillgång till. *Chill* har raffinerad kontroll och grafiken flyter mycket smidigt och snabbt. Två spelare kan tävla mot varandra på delad skärm och det går att använda analog handkontroll. *Chill* släpps snart.

# Inte GOD...
# Inte OND...
# Bara GON!

*"Jag har aldrig suttit så här länge med ett vanligt seriealbum. Man slipper så många pekpinnar när man får uppleva handlingen utan färdiga ord."*
**Hufvudstadsbladet**

*"Detta är bland det roligaste och mest uppfriskande som hänt inom barnkulturen på länge. Små mästerverk helt enkelt."*
**Dagbladet**

*"Här kan man verkligen konstatera att ibland säger en teckning mer än tusen ord."*
**Skövde Nyheter**

**En av de mest fantastiska tecknade seriefigurerna på många år, snart även aktuell som gästkaraktär i Tekken 3: den lille ettrige, starke, envise och oerhört festlige dinosaurieungen GON har äntligen tagit sig till Sverige.**

En märklig och mäktig manga-serie om en värld som man sveps in i så fort man börjar läsa. Uppbyggd med bilder som saknar motstycke i sin precision och som är så tydliga att inga pratbubblor och ingen berättande text behövs.

Nu finns det två svenska böcker om GON. **Köp dem direkt från förlaget för bara 49 kronor/st.** Enklast beställer du genom att betala in rätt belopp på **PG 34 65 25-9** (Atlantic Förlags AB) Observera att en expeditionsavgift på 20:- till kommer. Glöm inte ange vad du beställer på talongen samt skriva namn och adress.

*Tanakas expressiva och våldsamma bilder saknar text vilket ger den skrivande livskamp han skildrar en instinktivt laddad kraft."*
**Borås tidning**

# Tekken 3

FORMAT — PlayStation
SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Namco

**Nästan ett år efter premiären är *Tekken 3* fortfarande en topptitel i de japanska arkadhallarna. Utan någon seriös konkurrent till Nintendo 64 och med rykten om att *Virtua Figther 3* aldrig kommer att släppas till Saturn har konverteringen till PlayStation stora chanser att upprepa succén även för hemmabruk.**

Av Jonas Svensson

Med upplagor i miljonklass av både del ett och två var naturligtvis en PlayStation-version av *Tekken 3* självskriven. Rent tekniskt är arkadversionen av spelet rejält uppgraderad jämfört med föregående versioner. För att kunna genomföra alla grafiska förbättringar var Namco nämligen tvungna att bygga en delvis ny arkadmaskin som fick namnet System 12. Jämfört med det gamla, PlayStation-kompatibla System 11 – som var beteckningen för hårdvaran i både *Tekken* och *Tekken 2* – är den nya maskinen över 50 procent snabbare när det gäller processorkraft och polygonhantering och klarar dessutom högre bildupplösning och bättre ljud. Kul för dem som programmerade arkadspelet och naturligtvis också kul för oss spelare. Men också en mycket tuff utmaning för teamet som arbetar med konverteringen till PlayStation.

Alla som har hängt med i *Tekken*-såpan från början vet att karaktärernas inbördes relationer redan förut var lätt trassliga. Att nu nästan 20 år har gått och diverse nya figurer har tillkommit, har inte precis förenklat historien. Eller om det kanske är tvärtom; det krävdes en rejäl dos TV-serielogik för att få med hela det nya gänget. ▶

***Alla som har hängt med i Tekken-såpan från början vet att karaktärernas inbördes relationer redan förut var lätt trassliga. Att nu nästan 20 år har gått och diverse nya figurer har tillkommit, har inte precis förenklat historien.***

## Nya bekantskaper

Två decennier har gått och nya hjältar har vuxit upp. Här är några av de nya ansiktena.

**Jin Kazano**
Heihachis sonson och Juns son, spelet verklige good-guy. Allround-karaktär med inriktning på karate och lite hemmagjorda specialare.

**Forest Law**
Gamle Marshalls grabb som fortsätter att slåss i samma vilda Bruce Lee-stil som farsan.

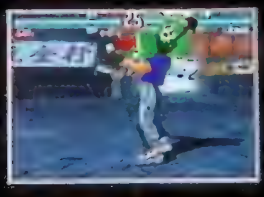
**King Junior**
Fosterson till King som har tränats av Armour King. En stor och tung mästerbrottare alltså.

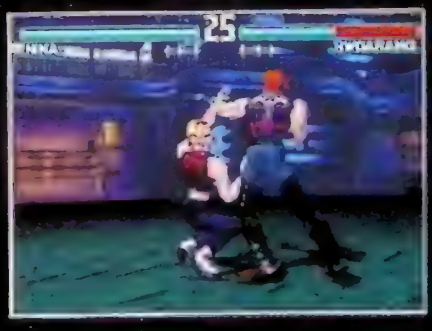
***De nya karaktärerna tillför en hel del nya fräscha grepp men inbitna Tekken-spelare känner ändå lätt igen sig.***

De flesta av karaktärerna är i alla fall nya och i de flesta fall barn eller elever till det gamla gänget och temat bygger till stor del på att de av olika anledningar har hämnd att utkräva på varandra. Kvar från grunduppställningen är dock bland andra Nina Williams som har legat nedfrusen sedan *Tekken 2*. Cyber-samurajen Yoshimitsu, hårdingen Paul Phoenix och snuten Wulong har också lyckats behålla formen under åren som har gått. Ny ärkeskurk är den mystiske Dr Boskonovitch och hans anhängare som ställs mot den gamle bekantingen Heihachis privatpolis, Tekken Force, i den tredje upplagan av Iron Fist Tournament. Slutmålet är dock att få göra upp med bossarnas boss, The God of Fighting.

Att plocka in ett gäng nya kämpar som på olika sätt är relaterade till de gamla är naturligtvis ett sätt för Namco att förnya sig men ändå låta bli. De nya karaktärerna tillför en hel del nya fräscha grepp men inbitna *Tekken*-spelare känner ändå lätt igen sig. Grundkontrollerna är desamma med en uppsättning basattacker men det har också tillkommit en hel del nya finesser.

Kombinationerna har fått ökad betydelse, både offensivt och defensivt. Det går nu till exempel att genomföra en serie kast kombinerat med ett eller annat avslutande specialslag. Det går också, för den som är snabb, att bryta en attack eller ett grepp och följa upp med en kontring. Och för motståndaren att i sin tur följa upp med ett vältimat slag som sätter stopp för kontrings-






försöket. En ny undanmanöver som får karaktärerna att röra sig i djupled ökar också 3D-känslan och det är även möjligt att kontrollera sin luftfärd om man springer på en rejäl smäll, så att man landar i en defensiv position.

Även rent grafiskt innebär *Tekken 3* en avsevärd förbättring. Förbättrad rendering och polygonhantering innebär ju snyggare karaktärer och snabbare grafik. För att kunna bibehålla den höga bildhastigheten har visserligen har en del polygoner fått offras i konverteringen men de flesta av arkadversionen tjusiga 3D-bakgrunder finns kvar. Något som borde glädja alla som har sett de läckra arenorna där allt från stadsmiljöer som trånga kinesiska gränder och ödsliga storstadsgator till idylliska söderhavsöar och gamla tempelruiner finns med. Dessutom har det kosmetiska bättrats på avsevärt. Nya snyggare kläder är ju en självklarhet men även hår, händer och andra detaljer är snyggare och bättre animerade. Även nivån på ljussättning och skuggspel har höjts ett par steg.

Av vad vi hittills har sett verkar det som om Namcos programmerare har lyckats över all förväntan med att överföra System 12:s avancerade kod till PlayStation. Och dessutom fått med helt nya introscener och hemliga slutsekvenser för de olika karaktärena. Slutligen har man lagt till ett antal av de numera obligatoriska spelformerna för konsol. Team Battle Mode, Survival Mode, Time Attack Mode och ett pedagogiskt Practice Mode.

Konsolversionen av *Tekken 3* bör med andra ord ha goda chanser att bli årets bästa beat 'em up. I september är det dags för europeisk release. Försök att hålla ut tills dess. ■

**Hwoarang**
Elev till Beak och Tae Kwan Do-specialist vilket betyder ganska stor kille som förlitar sig något mer på kast och hårda slag och mindre på snabbhet.

**Eddy Gordo**
Sydamerikansk gängledare som använder sig av en sofistikerad form av gatuslagsmålsteknik. Snabb och vig.

**Lin Xiaoyu**
En av Heihachis elever. Liten, smidig och expert på diverse kinesiska kampsporter som till exempel Hakke Ken och Hike Ken.

SEGA

# Sega ska segra

32bits-kriget har de redan förlorat. Men Sega ger inte upp så lätt. Med hjälp av den mest avancerade konsoltekniken, de bästa arkadkonverteringarna och ett nära samarbete med Microsoft ska Sega slå tillbaka. Och vinna nästa generations konsolkrig. Av Tobias Bjarneby

För fem år sedan var Sega på god väg att bli lika stora som Nintendo. Sonic hade nästan samma status som Mario och många tredjepartstillverkare som tidigare enbart producerat spel åt Nintendo intresserade sig mer och mer för Segas Mega Drive. Deras första CD-ROM-projekt Mega CD blev visserligen inte alls så framgångsrikt som man hade hoppats på, men intresset för Mega Drive fortsatte att växa. Det var först när Sega gav sig in på 32bits-marknaden som allting började gå snett.

Hela 1994 ägnade Sega i Japan åt att presentera sin nya konsol Saturn för utvalda tredjepartstillverkare som genast fattade tycke för det nya formatet. Samtidigt påbörjades konverteringar av Segas populära arkadspel, däribland *Virtua Fighter* och *Daytona USA*. Så långt såg allting lovande ut och när Saturn släpptes i november samma år var uppståndelsen minst lika stor som kring Sonys PlayStation-lansering. Men sedan hände ingenting.

På den amerikanska CES-mässan i januari 1995 klargjorde Sega att man i USA och Europa valde att satsa på 32X, som var ytterligare en Mega Drive-uppgradering, och vänta med att släppa den nya konsolen. Så i stället för att förbereda en enorm Saturn-kampanj försökte Sega i USA och Europa få tredjepartstillverkare intresserade av 32X, utan resultat. Här förberedde sig alla på höstens PlayStation-premiär och brydde sig inte om vad Sega hade att erbjuda.

I Japan var bristen på nya spel Segas största problem och på grund av att Saturn var relativt svårprogrammerad gav många utvecklare snabbt upp formatet och övergick till att enbart arbeta med Sony.

Sega insåg snart sina misstag och snabblanserade Saturn i väst, såg till att ge mer stöd åt tredjepartstillverkare och producerade fenomenala konverteringar av sina allra bästa arkadspel. Men försent – Sonys konsol hade redan blivit det nya standardformatet. Även om Sega har sålt flera miljoner Saturn-maskiner är de nu tillbaka där de var i slutet av åttiotalet, med en konsol som spelfansen älskar men som den stora massan knappt känner till.

Trots att nyproducerade spel som *Burning Rangers*, *Panzer Dragoon Saga* och *Grandia* bevisar hur mycket mer Saturn har att ge har Sega nu bestämt sig för att satsa allt på en helt ny konsol. Efter en längre tids samarbete med Hitachi, NEC och Yamaha är 64bitaren Katana – tidigare känd som Black Belt och Dural – nu nästan färdigutvecklad. Sega själva har ännu inte bekräftat några exakta specifikationer men flera japanska spelutvecklare som redan har börjat arbeta med maskinen har bekräftat att Katanas huvudprocessor är en Hitachi SH-4 med en klockfrekvens på 200 megahertz och att grafikchipet bygger på NEC:s PowerVR2-arkitektur. Minst åtta megabyte RAM kommer att finnas i maskinen som eventuellt ▶

*Bakom Katanas operativsystem står Microsoft, som har fått uppgiften att utveckla ett system som underlättar tredjepartstillverkarnas arbete och som gör det enkelt att konvertera avancerade PC-spel till konsolen.*

Högst upp på Segas lista över arkadspel som måste konverteras till Katana, står *Virtua Fighter 3* och *Sega Rally 2*.

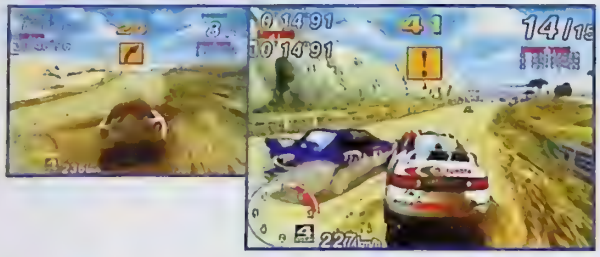
även kommer att ha ett modem inbyggt för framtida nätverksmöjligheter.

På papperet kommer Katana med andra ord att utklassa inte bara PlayStation utan även Nintendo 64, men som bekant är ingen konsol bättre än spelen som finns till den. Något som Sega tidigare har fått erfara. Och

VR2-teknik gör det enkelt att konvertera avancerade PC-spel till konsolen.

Och planeringen av Katana-spel är redan påbörjad, eftersom Sega fortfarande hoppas att kunna lansera konsolen i Japan lagom till årets julhandel. Främst rör det sig om egna produktioner, däribland efterläng-

***På pappret kommer Katana att utklassa inte bara PlayStation utan även Nintendo 64, men som bekant är ingen konsol bättre än spelen som finns till den.***



speltitlar bör den här gången inte bli någon bristvara. Bakom Katanas operativsystem står nämligen Microsoft, som har fått uppgiften att utveckla ett system som underlättar tredjepartstillverkarnas arbete och som tillsammans med NEC:s Power-

tade konverteringar av *Virtua Fighter 3* och *Sega Rally 2*. Men Sega vet att det inte räcker med bra arkadkonverteringar för att sälja en ny konsol och har därför redan påbörjat utvecklingen av flera originalspel. Det *Sonic*-projekt som tidigare var planerat till Saturn blir ett av de första Katana-spelen, tillsammans med en tredimensionell version av det klassiska delfinäventyret *Ecco*. Och i Japan hoppas alla RPG-sugna Sega-fans på att *Phantasy Star*-serien äntligen ska återupplivas till 64bitaren.

Även tredjepartstillverkarna har imponerats av den nya maskinen och bolagen bakom den, så förhoppningsvis kommer några av dem att utannonsera sina första titlar redan inom några månader. Bland dem som redan har börjat planera sina första Katana-titlar finns Core Design, Infogrames, Climax, Warp och Interplay.

Sega själva producerade en rad fantastiska Saturn-spel men de kom försent och de var för få.

Sega själva tycker fortfarande att det är för tidigt att börja prata om sin nya konsol och har inte ens bekräftat att Katana är det officiella namnet på den. Eftersom Sega och Microsoft tillsammans sponsrar vårens upplaga av Tokyo Game Show är det inte omöjligt att deras gemensamma framtidsplaner blir officiella där. Här i Europa får vi hur som helst inte se konsolen förrän tidigast våren 1999. Men om Sega kan hålla vad de lovar är Katana definitivt värd att vänta på. ■

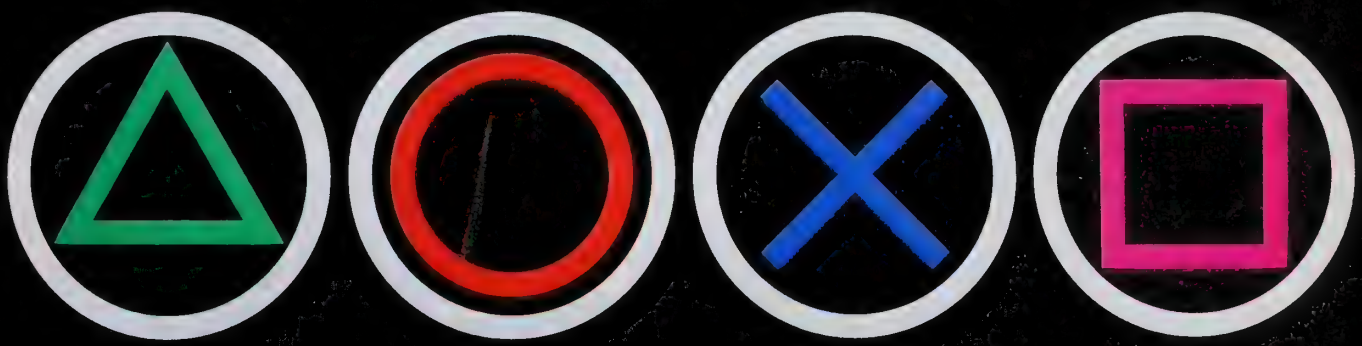
## Specifikationer*

CPU Hitachi SH-4 (200 MHz)
Grafikchip PowerVR2
Ljudchip Yamaha ASIC
Main RAM 8 mb
Video RAM 8 mb
Audio RAM 2 mb
CD-ROM 1800 kb/sek (12x)

* Sega har ännu inte bekräftat några av dessa uppgifter.

*Fighting Vipers 2* och *Virtual On 2* är ytterligare två arkadspel som vi med största sannolikhet kommer att få se Katana-versioner av.

# TOTAL



# KONTROLL

Svenska PlayStation Magasinet

Med CD varje månad

PRENUMERERA! RING 08-672 03 66 DYGNET RUNT!

FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— Äventyr
UTGIVARE ——— MGM/EA
UTVECKLARE ——— Black Ops

# Äventyret

**Just nu arbetas det febrilt på Black Ops kontor. De håller på att utveckla det nya spelet med James Bond i huvudrollen och det är ingen lätt uppgift. Jämförelserna med mästerliga *Goldeneye 007* är oundvikliga men Black Ops känner sig inte särskilt pressade. Super PLAY reste till Los Angeles för att träffa teamet som tror sig kunna konkurrera ut Rare.**

Av Micke Weichbrodt

Många blir nog besvikna när de får höra att relativt okända Black Ops har fått uppgiften att ta fram det nya Bond-spelet i stället för Rare. Inget ont om Black Ops, men Rare lyckades ju så bra med *Goldeneye 007* att man kan undra varför de inte har anställts igen. Till skillnad från *Goldeneye 007* kommer *Tomorrow Never Dies* bara att släppas till PlayStation så alla Nintendo 64-ägare har också anledning att vara besvikna. På MGM och Electronic Arts har man dock stort förtroende för de 30 anställda på Black Ops, och man lovar att *Tomorrow Never Dies* kommer att vara minst lika bra som *Goldeneye 007*.

I spelet *Goldeneye 007* var handlingen ju densamma som i filmen. Black Ops tyckte dock att handlingen i filmen *Tomorrow Never Dies* inte lämpade sig tillräckligt väl för ett spel, så de har anlitat en professionell manusförfattare för att skriva en ny handling. Därför börjar spelet *Tomorrow Never Dies* där filmen slutar. James Bond har precis lyckats sätta stopp för den onde Elliot Carver och hans försök att ta över världen med hjälp av sitt mäktiga mediaimperium, men nu har Elliots bror bestämt sig för att föra kampen vidare.

Delar av det stora mediaimperiet finns fortfarande kvar, så James Bond måste givetvis plocka fram kostymen och den ljuddämpade pistolen igen. Precis som i filmen kommer Bonds asiatiska motsvarighet Wei Lin att finnas med, men bara på hälften av spelets banor. Spelaren kommer inte själv att kunna kontrollera Wei Lin, utan hon finns bara med för att krydda handlingen en aning.

I *Goldeneye 007* kunde spelaren bara kontrollera James Bond till fots eller i en stridsvagn.

– Många hade gärna sett fler ingredienser i det spelet, säger programmeraren José Villeta. Och därför har vi sett till att *Tomorrow Never Dies* innehåller många fler av de specialiteter som Bond visar upp i de olika filmerna.

Hittills har Black Ops blivit klara med sammanlagt 18 banor, men det är oklart hur många banor det färdiga spelet kommer att innehålla.

På den första banan, Monkey Stew, är det skidåkning som gäller. James ska så fort som möjligt ta sig nedför en lång backe med mängder av skjutglada fiender i släptåg. Det finns även fler skidåkningsbanor i spelet, exempelvis innehåller banan Ski Fest ett helt alpint backsystem som ska utforskas.

Q Branch är spelets andra bana och här får vi träffa Q i hans laboratorium. James ska tränas och banan är främst till för att lära spelaren hur kontrollen fungerar.

Lake Nassar heter den tredje banan. Här ska Bond simma under vattnet och oskadliggöra diverse fiender med hjälp av torpeder och harpun. Man måste även klara av att simma undan fallande statyer och navigera genom de sjunkna ruinerna efter ett egyptiskt samhälle. Här påminner både grafiken och kontrollen om *Tomb Raider* och precis som i resten av spelet kan man välja mellan två olika perspektiv.

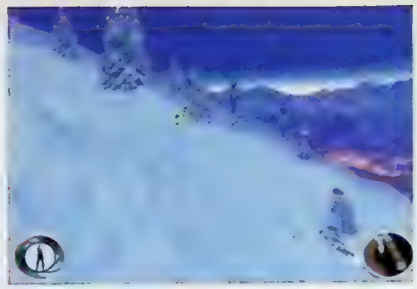
En av höjdpunkterna i Bond-filmerna är den obligatoriska biljakten. I *Goldeneye 007* fick vi aldrig chansen att ratta Bonds grymma BMW, men i *Tomorrow Never Dies* får alla bilälskare sitt lystmäte. På smala bergsvägar i de schweiziska alperna går banan Autobahnzai och den är lika farlig som namnet antyder. Här kommer Bond att jagas av fiender i olika fordon och han måste dessutom hoppa över enorma bergsklyftor och akta sig för att köra av vägens kanter.

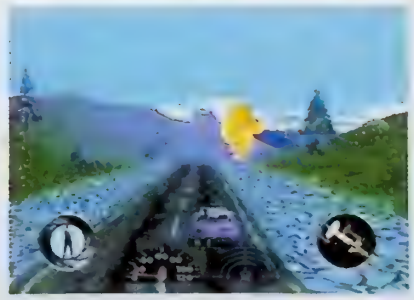
– Vi har arbetat hårt för att göra bilkörningen i *Tomorrow Never Dies* minst lika rolig som i vilket racingspel som helst, berättar José Villeta. Vi ville att spelaren skulle kunna sladda i kurvorna och verkligen känna hur däcken viner över asfalten.

Precis som i filmerna är Bonds bil väl utrustad. Det finns missiler och kulsprutor i fronten och i navkapslarna sitter däckförstörare.

I Spa Eternelle har fienden byggt upp en hemlig bas som spelaren måste utforska. Basen vaktas av en mängd beväpnade kvinnor och Black Ops har försökt att återskapa stämningen från Blofeldts hemliga tillhåll hade i filmerna. Den här och alla andra banor där Bond färdas till fots påminner

# fortsätter





mycket om *Goldeneye 007*. Kontrollen är densamma som i Rares spel och fienderna är känsliga för var på kroppen de blir träffade.

På banan Quito har Bond hittat fiendens högkvarter och måste ta sig in med hjälp av ett flygplan. Svårigheten här ligger i att undvika fiendens attackflygplan och luftvärn och samtidigt rensa luften på motståndare så att Bonds medhjälpare kan ta sig in.

Den nionde banan heter Scuba Battle. Här får spelaren chansen att ratta den vita amfibiebilen som känns igen från filmen *Åskbollen*. Bilen är utrustad med torpeder och minor och den kan köra genom vattnet i hög hastighet.

***Vi är övertygade om att Tomorrow Never Dies kommer att bli ett av de bästa James Bond-spelen hittills.***

Handlingen är mycket viktig för Black Ops; därför har banorna sammanfogats med animerade sekvenser där Bond och hans medhjälpare tar sig vidare till nästa bana.

– Från början hade vi tänkt göra de sekvenserna med Full Motion Video, säger Black Ops VD John Botti. Men vi bestämde oss till slut för att animerade sekvenser skulle göra spelet mer smidigt. På så sätt blir det ju inga avbrott och spelet får en bättre helhetskänsla. Vi har frågat manusförfattaren om råd under programmeringen av dessa sekvenser, så att storyns kvalitet bibehållits hela tiden.

Med tanke på hur många olika spelformer *Tomorrow Never Dies* kommer att innehålla kan Black Ops uppgift verka svår. PlayStation har ju inte riktigt samma kapacitet för 3D som Nintendo 64 och därför kan detaljrikedomen i *Tomorrow Never Dies* ju inte bli lika stor som i *Goldeneye 007*. I stället satsar Black Ops på fenomenal spelkontroll och känsla och dessutom har ju PlayStation i och med CD-formatet möjlighet att använda väldigt bra ljud. Spelet ska inte släppas förrän efter sommaren och den resterande tiden kommer Black Ops nästan uteslutande att använda till att finslipa kontrollen.

– Vi är övertygade om att *Tomorrow Never Dies* kommer att bli ett av de bästa James Bond-spelen hittills, avslutar Mike Guttentag från MGM Interactive.

I höst får vi se om de även kan lyckas övertyga konsumenterna. ■

# Ghost in

Väntan på *Ghost in the Shell* har varit lång. Produktionen av den europeiska versionen har gått i snigelfart och ett tag verkade det nästan som om spelet inte skulle släppas alls. Men i april är väntans tider äntligen över. Då släpps Japans svar på *Bladerunner* även i Sverige.

Av Martin Johansson

Ghost in the Shell är © Kodansha, Masamune Shirow och Dark Horse

# the Shell

FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— Shoot 'em up
UTGIVARE ——— THQ
UTVECKLARE ——— Sony

PlayStation-versionen av *Ghost in the Shell* har utvecklats av samma interna Sony-team som gjorde *Jumping Flash* och dess uppföljare. Rent försäljningsmässigt blev de båda originella plattformsspelen inga större succéer och de glömdes bort i takt med att mer påkostade PlayStation-produktioner släpptes. I *Ghost in the Shell* har man lärt sig av sina misstag men det märks ändå tydligt att *Jumping Flash*-serien har fungerat som en grundsten.

*Ghost in the Shell* är en av de mest framgångsrika anime-projekt som har genomförts i väst. Originalserien skapades av den legendariske tecknaren Masamune Shirow (*Dominion*, *Appleseed*, *Orion*) och gavs först ut av det japanska seriehuset Kodansha 1991. Fyra år senare hittade serien till väst, där den nådde ut till de riktigt stora massorna.

I samma veva som serien lanserades i USA började ett mycket intimt samarbete mellan Kodansha, Bandai Visuals och det brittiska videobolaget Manga Entertainment att ta form. Det talades då om att filmatisera Masamune Shirows klassiska manga. Och för att få exklusiva rättigheter till distributionen utanför Japan betalade Manga Entertainment astronomiska 30 miljoner kronor, en summa som inget annat västerländskt bolag någonsin har satsat på en enskild anime. Och det var med bland annat dessa pengar som eliten inom den japanska animeindustrin kunde skapa en av vår tids riktigt stora mästerverk.

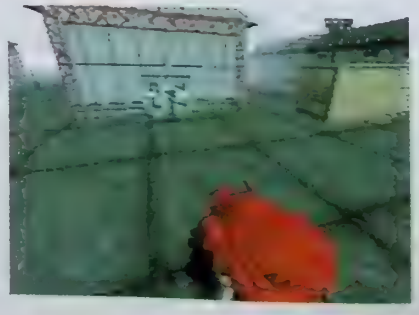
Med facit i hand är det inte svårt att fastställa huruvida *Ghost in the Shell* var en lyckad affär, både för Manga Entertainment och deras japanska kollegor. Filmen gick både upp på bio i England och USA och som videokassett hamnade den högt upp på den amerikanska blockbuster-listan.

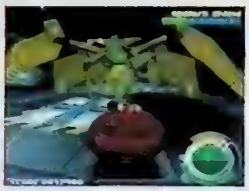
Så inte är det konstigt att *Ghost in the Shell* nu kommer som PlayStation-spel.

***Stora polygonuppbyggda världar med massor av valmöjligheter och frenetiska actionmoment är de grundläggande ingredienserna i Ghost in the Shell.***

Stora polygonuppbyggda världar med massor av valmöjligheter och frenetiska actionmoment är de grundläggande ingredienserna i *Ghost in the Shell*. Spelets huvudperson är en nykomling i antiterroristgruppen Sektion 9. Med en Fuchikoma, en ytterst avancerad robot, ska man bedriva ett tyst men intensivt krig mot landets fiender. Ett uppdrag som ibland verkar omöjligt.

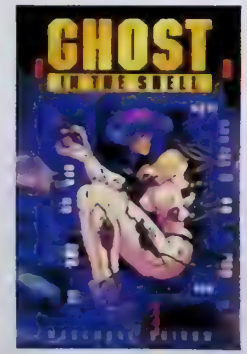
Roboten Fuchikoma är spelets centrala punkt. Detta fordon kan ta sig fram nästan var som helst. Den kan utan problem klättra uppför väggar och tak och kan på så sätt överraska de flesta mot- ▶





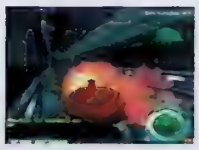
*I Ghost in the Shell får vi bland annat ta del av helt nya animerade sekvenser som tillsammans med det hektiska upplägget väver ihop spelet till en interaktiv manga.*

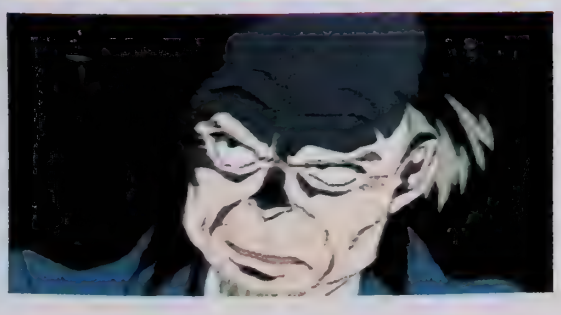
De som ännu inte har sett den klassiska cyberpunksagan *Ghost in the Shell* bör göra det.




Masamune Shirows manga finns hos välsorterade seriehandlare.

Det här är soundtracket till *Ghost In the Shell*. Här har man verkligen lyckats samla gräddan inom technovärlden.





ståndare. Dessutom är den fullproppad med hypermoderna teknikaliteter som målsökande raketer, kulsprutor och granatkastare.

Uppdragen i spelet skiljer sig relativt mycket från varandra med undantaget att det finns en boss i slutet av varje bana. Vägen till bossen är oftast hård och det gäller att ta tillvara Fuchikomas färdigheter. Att kasta sig in i en strid är inte alltid den bästa lösningen. Att klättra upp på taket av ett högt hus för att sedan pricka motståndarna på marken brukar vara den enklaste och bästa lösningen. I vissa fall går det inte att tillämpa den taktiken, främst i trängre utrymmen, och då gäller det att ha snabba reflexer för att lyckas undvika fiendens attacker.

Likheterna mellan spelet och serien är betydligt större än likheterna med filmen. I spelet *Ghost in the Shell* får vi bland annat ta del av helt nya animerade sekvenser som tillsammans med det hektiska upplägget väver ihop spelet till en interaktiv manga. Prima är att Sony även har använt sig av de skådespelare vars röster fanns med i den engelska versionen av filmen. På så sätt kommer alla fans av filmen också att känna igen sig i spelet.

Musikmässigt kommer spelet *Ghost in the Shell* att skilja sig rejält från filmen. Kenji Kawais stämningsfulla alster har nu ersatts av lite mer dansanta toner från grupper och artister som Westbam, Takkyu Ishino och Derrick May. Soundtracket till spelet finns även ute i handeln och rekommenderas varmt till dem som gillar elektroniska klubbhymner.

Trots att det var ett bra tag sedan filmen *Ghost in the Shell* kom som ett bombnedslag i anime-världen känns det inte ett dugg omotiverat att PlayStation-versionen släpps nu. Spelet kommer säkerligen att uppskattas minst lika mycket av dem som gillar anime och manga som av dem som är helt ointresserade av dessa japanska fenomen. *Ghost in the Shell* kan mycket väl bli ett av vårens riktigt stora spel. ■

Are you a man

or a mouse?

Buy it

SVENSKA PC GAMER

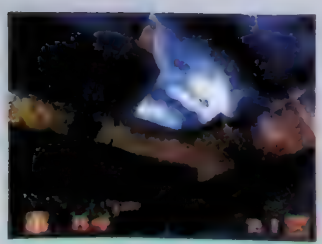
Sveriges största PC-speltidning

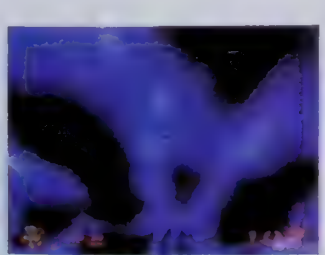
Sveriges största PC-speltidning

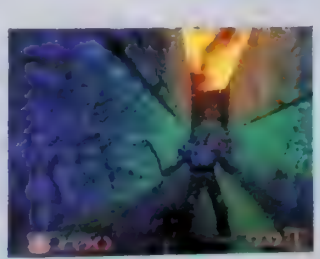
# Den sista färden

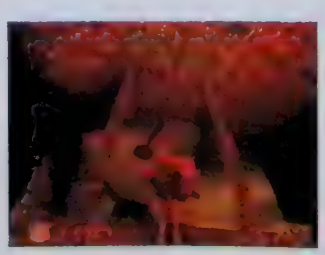
Konverteringen av *Quake* till Nintendo 64 är snart klar. Bakom spelet står samma team som tidigare bevisade att det var möjligt att vidareutveckla *Doom*-konceptet. Och i sommar får vi gå ned i de mörka gångarna igen.

Av Martin Johansson

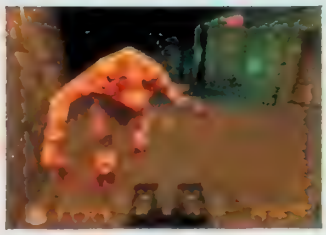


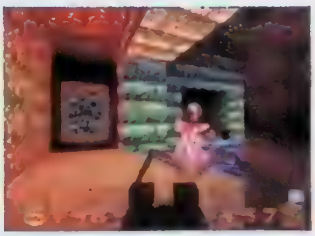


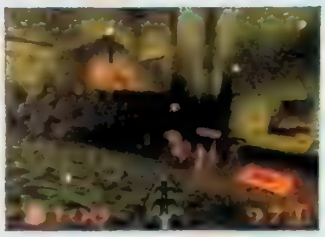




FORMAT ——— Nintendo 64
SPELTYP ——— Shoot 'em up
UTGIVARE ——— GT Interactive
UTVECKLARE ——— Midway







Sagan om Quakes och Dooms skapare Id Soft är en riktig solskenshistoria som nästan är för bra för att vara sann. Men faktum är att de inte enbart har lyckats slå igenom med hjälp av tur, utan de har varit extremt målmedvetna och innovativa. Allt detta förtydligas i Quake – spelet som har fängslat de stora massorna och förvandlat Id Soft till ett av världens största spelföretag. På sin hemsida skryter de gärna med att de äger en enorm kontorsbyggnad med svarta glasfönster och att parkeringen utanför är fullproppad med svindyra sportbilar.

Men *Quake 64* har de faktiskt främst Midway att tacka för. Efter att med *Doom 64* ha visat vad man gick för lät Id Soft samma team ge sig i kast med *Quake 64*.

Konverteringar av Id Softs spel är dock ingen lätt bedrift eftersom de vill vara med och granska varje liten detalj. Vissa personer som arbetar i ett nära samarbete med Id Soft menar att de är sjukligt kontrollbenägna och likt Nintendo alltid vill ha full uppsikt över allting som rör sig runt deras produkter. Enligt Midway kunde de i alla fall inte ha valt en bättre plattform än Nintendo 64 att konvertera sitt spel till. Konsolens förmåga att hantera polygoner kommer nu väl till användning. Midway har i *Quake 64* dessutom övervunnit sin polygonskräck. Som bekant valde de att bygga upp fienden i *Doom 64* av pixlar istället för polygoner. Motiveringen löd då att det skulle vara omöjligt att ha många olika fiender på skärmen samtidigt om de var uppbyggda av polygoner. Men tekniken går framåt och Midway har löst sina gamla problem på ett imponerande sätt.

Intressanta inslag i *Quake 64* är Rumble Pak-kompabiliteten. När ett skott avlossas börjar det lilla kraftpaketet att skaka, precis som i *Goldeneye 007*. Tvåspelarmöjligheten är inget direkt oväntat inslag och möjliggörs av delad skärm. Anledningen till att man inte kan spela fyra personer samtidigt förklarar Midway med att de inte tyckte att det blev tillräckligt bra när fler än två spelare deltog samtidigt.

Upplägget i *Quake* skiljer sig egentligen inte speciellt mycket från det i *Doom*. Visserligen är det nu till exempel möjligt att titta upp och ned och givetvis finns det mängder av nya vapen och fiender. Och rent grafiskt är det ljusår mellan de båda spelen. Men fortfarande handlar det om att med list och styrka forcera de klassiskt uppbyggda banorna.

Och vilka banor sedan. Ett spel i den här genren som endast hade bestått av actionmoment hade knappast lyckats slå igenom som *Quake*. Här talar vi om banor som rymmer allt ifrån hemliga lönndörrar och gångar till pussel som tar åtskilliga timmar att lösa. Precis som i *Doom 64* har Midway även arbetat fram en mycket stämningsfull atmosfär som osar ondska. Vämjeliga ljussken lyser upp de trånga gångarna och det går att höra hur monster stryker förbi lite längre fram. Effekter som garanterat håller spelaren alert.

*I Quake 64 har de element som förgyllde originalet med kirurgisk precision förbättrats så att konceptet nu har blivit ännu mer skräckinjagande, grymmare och framför allt bättre.*

Om allting går som planerat kommer alla fans av genren att ta emot *Quake 64* med öppna armar. Ett spel där de element som förgyllde originalet med kirurgisk precision har förbättrats så att konceptet nu har blivit ännu mer skräckinjagande, grymmare och framför allt bättre. Så bered dig på en ny färd in i det okända. ■

# AKTUELLA RELEASER

Den här listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under årets första kvartal.

## Nintendo 64

| | |
|---|---|
| Aerofighters Assault | 26 mar |
| Cruis 'n USA | 29 jan |
| Dark Rift | 29 jan |
| Fighters Destiny | 5 mar |
| Nagano Winter Olympics 1998 | 29 jan |
| NHL Breakaway '98 | mar |
| Snowboard Kids | 26 feb |
| Tetrisphere | 5 mar |
| WCW vs. NWO World Tour | 5 mar |
| Yoshi's Story | 9 apr |

## Super NES

| | |
|---|---|
| Atari Arcade Hits 2 | 26 feb |
| Harvest Moon | 29 jan |
| Timon and Pubaa | 26 mar |

## Game Boy

| | |
|---|---|
| Arkanoid | 29 jan |
| Castlevania Legends | 26 mar |
| FIFA: Road to World Cup '98 | 29 jan |
| James Bond 007 | 29 jan |
| Lamborghini | 29 jan |
| Lost World: Jurassic Park | 29 jan |
| Monopoly | 29 jan |
| Pocket Bomberman | 26 feb |
| Superman | 29 jan |
| Wario Land 2 | 26 mar |

## Saturn

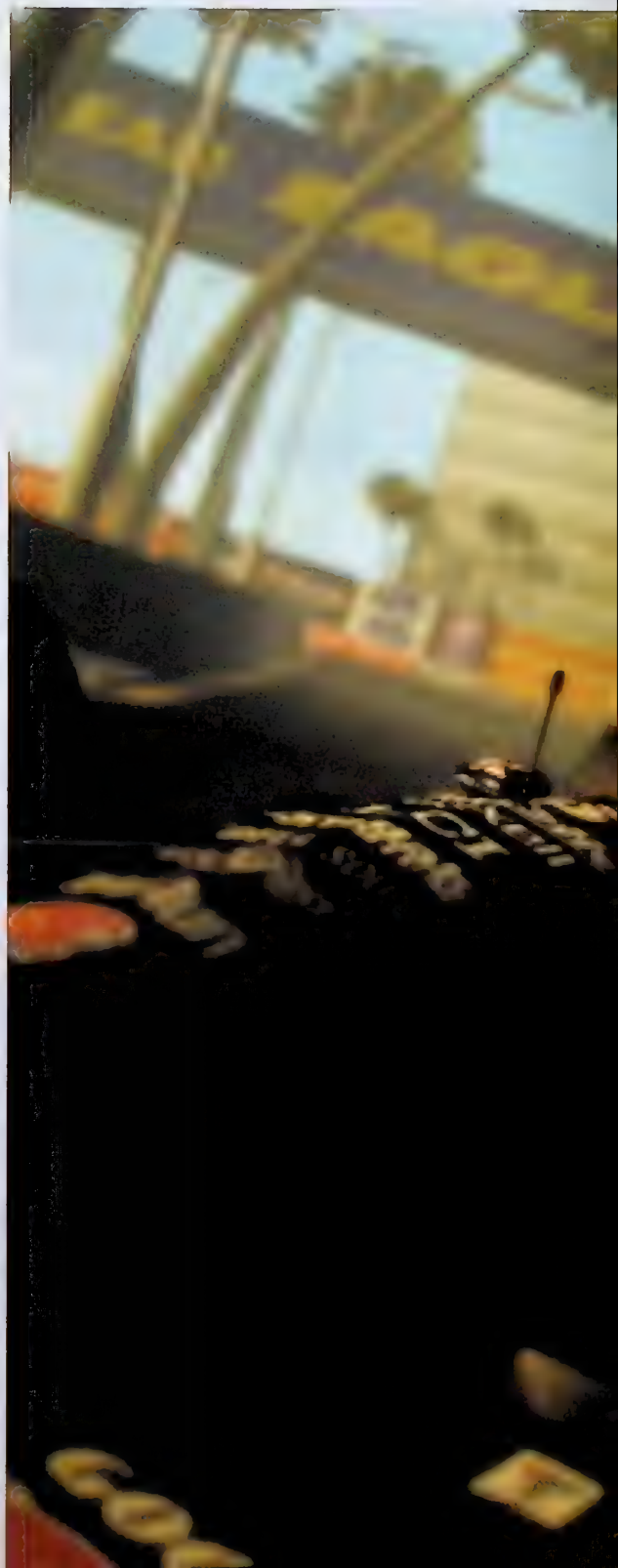
| | |
|---|---|
| Croc | 19 dec |
| Enemy Zero | 4 dec |
| House of the Dead | 9 apr |
| Marvel Super Heroes | 19 dec |
| Nascar Racing '98 | 12 dec |
| NBA Action '98 | 29 jan |
| NHL '98 | 5 feb |
| Panzer Dragoon Saga | 2 apr |
| Steep Slope Sliders | 15 jan |
| Street Fighter Collection | mar |
| Winter Heat | 5 feb |

## PlayStation

| | |
|---|---|
| Actua Ice Hockey | 6 feb |
| Atari Greatest Hits | feb |
| Beast Wars | 2 apr |
| Bloody Roar | 20 feb |
| Brahma Force | 6 mar |
| Broken Helix | 27 feb |
| Bushido Blade | 27 feb |
| Bust-a-Move 3 | mar |
| Clock Tower | 13 feb |
| Cool Boarders 2 | 23 jan |
| Critical Depth | feb |
| Dark Omen | 2 apr |
| Deathtrap Dungeon | mar |
| Diablo | 2 apr |
| Indy 500 | 20 mar |
| Maximum Force | feb |
| Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero | feb |
| NBA Fastbreak '98 | mar |
| NBA Pro | 6 mar |
| NHL Face Off '98 | 27 mar |
| NHL Open Ice | mar |
| Nagano Winter Olympics 1998 | 6 feb |
| Namco Museum vol. 5 | 23 jan |
| Need for Speed III | 2 apr |
| Newman Haas Racing | 27 mar |
| Nightmare Creatures | 9 jan |
| One | mar |
| Pitfall 3D | 27 mar |
| Powerboat Racing | mar |
| Power Soccer 2 | 16 jan |
| Rampage World Tour | feb |
| Rascal | 27 mar |
| Reboot | 2 apr |
| Riven | mar |
| Shadow Master | 16 jan |
| Skull Monkeys | 12 feb |
| Star Wars: Masters of Teräs Käsi | 27 mar |
| Steel Reign | 27 feb |
| Theme Hospital | 2 apr |
| V-Ball | 17 feb |
| Wayne Gretzky 3D Hockey '98 | mar |

*Listan uppdaterades 98.02.23. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releaseplaner som ofta ändras med kort varsel.*

# REC



# ENSIONER

## TOBIAS BJARNEBY

[ålder: 23 • intressen: musik • föredrar: RPG & äventyr • ogillar: amerikanska spel]

Bäst just nu: ***Sega Rally 2*** – Världens bästa arkadbilspel. ***Gran Turismo*** – Världens bästa konsolbilspel. ***Winter Heat*** – Mycket roligare än OS. ***Ehrgeiz*** – Cloud och Tifa på nya äventyr. ***Legend of Zelda – The Ocarina of Time*** – Bara det kommer snart.

## MARTIN JOHANSSON

[ålder: 22 • intressen: manga & östkust-rap • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: full motion video]

Bäst just nu: ***Resident Evil 2*** – Ett mästerverk som håller länge. ***Bushido Blade*** – Micke får smaka på det kalla stålet. ***Kula World*** – Trevligt svensktillverkat pusselspel för alla typer av spelare. ***Ghost in the Shell*** – Snabbt, snyggt och roligt. ***Gran Turismo*** – Bästa bilspelet någonsin.

## JONAS SVENSSON

[ålder: oberäknelig • intressen: snö & sol • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: vissna filmlicenser]

Bäst just nu: ***Winter Heat*** – Bättre än OS. ***Goldeneye 007*** – Äntligen är det min tur. ***Resident Evil 2*** – Hemskt kul. ***Kula World*** – Annorlunda. ***Tekken 3*** – Underhållningsvåld.

## LOVISA LUNDSTRÖM

[ålder: 21 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: shoot 'em up]

Bäst just nu: ***Bust-a-Move 3*** – Gulligast och bäst. ***Tetrisphere*** – Nu årets näst bästa pusselspel. ***Top Skater*** – Skönaste kläddesignen. ***Enemy Zero*** – Snyggt och spännande. ***Yoshi's Story*** – Välgjort.

## JOHN CARLING

[ålder: 30 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer]

Bäst just nu: ***Resident Evil 2*** – He he he he he... ***NBA Pro*** – TV-basket är roligare än OS-hockey. ***Red Alert*** – Åt bly! ***Street Fighter EX Plus Alpha*** – Dhalsim är kung. ***Clock Tower*** – Klart underskattat.

## MICKE WEICHBRODT

[ålder: 21 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare]

Bäst just nu:
***FIFA: Road to World Cup '98*** – VSK tokdominerar. ***Bushido Blade*** – Martin får mest stryk. ***NHL Breakaway '98*** – Äntligen bra hockey till Nintendo 64. ***Winter Heat*** – 144 meter i backhoppning. ***Steep Slope Sliders*** – Bäst hittills.

***BETYG*** Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. Siffrorna är ju i viss mån beroende av respektive recensents personliga smak, så därför låter vi alltid minst två personer uttala sig om varje spel.

När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll sätts högre och högre hela tiden.

Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

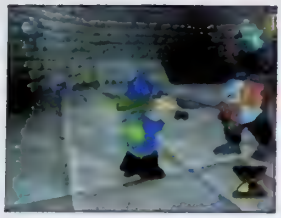
Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

| | |
|---|---|
| **100** | är bäst. Helt felfritt. Så bra har inget spel någonsin varit. |
| **99 – 95** | är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen. |
| **94 – 90** | är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen. |
| **89 – 80** | är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren. |
| **79 – 70** | är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper. |
| **69 – 60** | är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel. |
| **59 – 50** | är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om. |
| **49 – 30** | är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra. |
| **29 – 10** | är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas! |
| **9 – 1** | finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det. |

*Om ett spel släpps till fler än ett format och versionerna är identiska (vilket vi i så fall nämner under Övriga format i fakta-rutan) gäller recensionen för samtliga versioner.*

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — Traveller's Tales
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 27 mars
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Lösenord
ÖVRIGA FORMAT —

**Det lät som en väldigt bra idé att förflytta sig genom olika tidsepoker med hjälp av en tidsmaskin. Och det är ju också än så länge bara i TV-spelsvärlden man kan göra det. Men Traveller's Tales har blandat framtid med historia på ett så hänsynslöst sätt att de tappat bort nutiden på vägen.**



Att döma av vad man hade hört om *Rascal* innan det var färdigt borde man vid det här laget vara mycket besviken. Det lät så spännande. Det lät så bra. Det lät för bra för att vara sant. Och det var det också. För om ett spel är både snyggt, annorlunda och spännande, då kan tydligen inte spelkontrollen fungera som den borde.

Rascal är en pojke som visserligen ska föreställa en busunge, men som även för att vara en sådan är alldeles för svår att styra. För att få honom att gå rakt fram måste man hela tiden dra styrkrysset uppåt, vilket känns helt fel och förvirrar en totalt när kameraperspektivet samtidigt ändras hela tiden. Det blir mycket svårt att hoppa upp på saker och när man ska försvara sig mot anfallande fiender gör man bort sig bara för att man inte vet åt vilket håll man ska gå.

Rascal, som skulle vara designad så att spelaren kunde identifiera sig med honom, känns tyvärr inte alls särskilt originell. Han ser ut som en sämre version av den tecknade figuren Dennis, och har inte alls någon karaktär. Det har däremot hans pappa, professor Casper Clockwise, och Chronos som har tagit professorn till fånga.

Banorna som utspelar sig i tredimensionell plattformsmiljö, är fina men inte särskilt detaljrika. Fienderna som ofta utgörs av stora spindlar och råttor känns väldigt verkliga, men när det kommer "mänskliga" fiender ser de väldigt omänskliga ut. Däremot är de tidsenligt klädda. När Rascal är i medeltiden möter han till exempel fiender i medeltidskläder och så vidare.

***Rascal ser ut som en sämre version av den tecknade figuren Dennis, och har inte alls någon karaktär.***

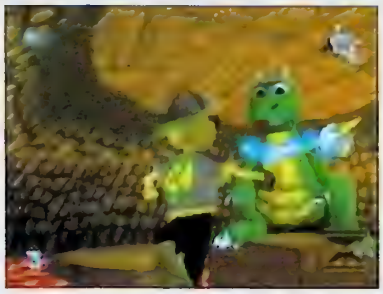
Rascals uppgift i det här spelet är att befria sin pappa professorn från den elake Chronos. Pappan har nämligen uppfunnit en tidsmaskin, och om den hamnar i orätta händer kan tiden gå ur led vilket innebär en katastrof. Rascal som endast är utrustad med en leksakspistol som skjuter bubblor, är helt ensam i sökandet efter sin pappa. Han har inte heller så mycket att gå efter eftersom pappan är spårlöst försvunnen. Därför innebär *Rascal* väldigt mycket planlöst vandrande, där man ständigt måste leta efter nya liv och ny ammunition för att överleva, i stället för att kunna koncentrera sig på vägen.

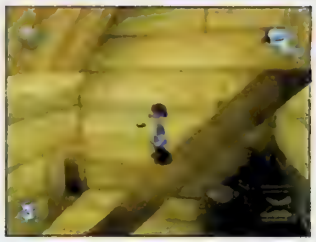
Utefter banorna finns stora silverbubblor utplacerade. Om man kliver in i en sådan förflyttas man till samma plats fast någon annanstans i tiden. Om man hamnar i framtiden kanske fienden är en robot, och om man hamnar i historien kanske man måste vara beredd på att hoppa undan för en fiende som viftar med ett svärd. Ibland hoppar man lite väl fort genom tiden och man hinner inte ens inse var man har varit innan man är på väg in i en annan tid igen.

En hjälp på traven är musiken. Genom att lyssna på den kan man nämligen ibland få en ledtråd om i vilken tid man kan tänkas befinna sig. Dessvärre blir musiken fruktansvärt enformig om man stannar för länge på samma bana. Den är nämligen inte så varierad.

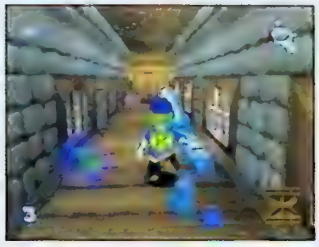
Det är svårt att hitta i *Rascal*. Man kan liksom inte få någon överblick i huvudet eftersom det hela utspelar sig i så olika epoker. Däremot behöver man inte vara orolig över att förlora dygnsrytmen. *Rascal* bygger nämligen på realtids-ljussättning vilket innebär att det blir mörkare och fler skuggor när solen går ner på kvällen. Och när det är mörkt spelar det inte någon roll om man är i en urtidsgrotta eller ett futuristiskt palats. Det spelar ingen roll om man möter en robot eller en råtta, det är lika spännande ändå. *LL*

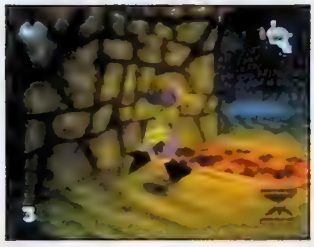
# Rascal

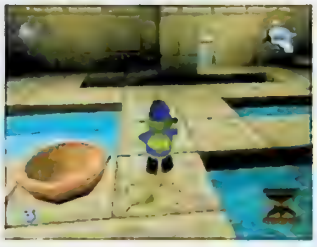


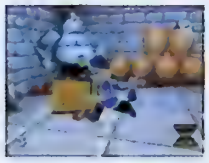


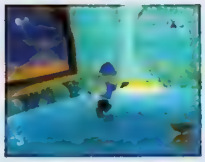
När man får se Rascal lite på håll har man bra kontroll över honom, men så fort kameran kommer närmare blir man yr i huvudet.











## TIDEN LÄKER ALLA SÅR

Jag hade väntat mig mer av *Rascal* än det här. Visserligen är det spännande på sina ställen och utmaningen är hög eftersom det är svårt att hänga med i svängarna, men att spelbarheten är så usel förstör mycket av spelglädjen.

Dessutom har jag svårt att identifiera mig med spelets huvudperson. Jag har i och för sig aldrig direkt älskat varken Mupparna eller Sesam, som karaktärsdesignerna har arbetat med tidigare, men jag måste nog erkänna att det här spelet hade blivit skojigare med Kakmonstret i huvudrollen – över huvud taget känns det som att ett Mupparna-spel ligger i tiden. För att inte göra Traveller's Tales, som ju har jobbat hårt och länge med det här stora projektet, alltför besvikna får jag väl tillägga att tiden läker alla sår och att det bara är en tidsfråga innan vi, om de kommer med en bättre uppföljare snart, kommer att ha glömt det här lilla missödet.

Lovisa 76

## SAKNAR STRUKTUR

Töntiga huvudpersoner har en förmåga att förstöra plattformsspel totalt. Den nya versionen av Rascal är visserligen inte fjantig som Gex, men jag förstår inte varför Psygnosis var tvungna att låta Jim Hensons lärlingar designa om honom från en knubbig och ganska charmig liten pojke till en slyngel med bakochframvänd keps och en allmänt dum uppsyn. Lyckligtvis är det bara i de renderade sekvenserna som jag tvingas att stå ut med hans nya stil, under spelets gång ser jag ändå bara honom bakifrån och då ser han ut som gamla hederliga original-Rascal.

Tyvärr är inte Rascals utseende det jag irriterar mig mest på i spelet, det är spelkontrollen som är den riktigt svaga punkten. Fysiken fungerar inte alls och det känns som om Rascal kör någon form av moonwalk ett par centimeter ovanför golvet när han utforskar banorna. Och ofta virrar man bort sig totalt eftersom upplägget är alltför ostrukturerat.

Det riktigt positiva som finns att säga om *Rascal* är att det är ett väldigt snyggt spel med imponerande ljussättning. Och designen kan definitivt tilltala de yngre PlayStation-spelarna. Om de bara kan stå ut med att Rascal svävar och går vilse hela tiden.

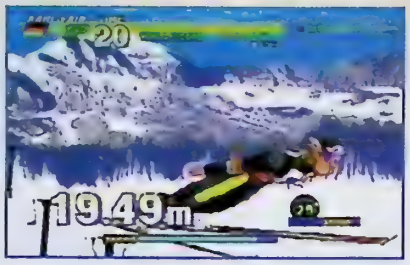
Tobias 78

Invånarna i den här staden är vana vid vapendueller, men blir aningen förvånade när Rascal drar sin bubbelpistol.

| GRAFIK | 90 | SPELBARHET | 72 | TOTALT |
|---|---|---|---|---|
| Fin design och annorlunda karaktärer. Och väldigt snygga ljuseffekter. | | Rascal är en svårstyrd liten pojkspoling. | | På tok för svårstyrt men fantasifullt och olikt andra plattforms-spel. **78** |
| LJUD | 84 | UTMANING | 79 | |
| Tidstypisk musik. Som maler och maler. | | Det här är ingen barnlek. | | |

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — AM3
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Hastighetsåkning på skidor. Här gäller det bara att trycka för brinnande livet. Och hålla tempot. De större karaktärerna fungerar bäst. Den som inte kommer upp i 130 knyck är en mes.



Backhoppning i stora backen. V-stilen gäller här precis som i verkligheten. Och att vara kylig och inte börja landa förrän i absolut sista sekunden.

Downhill liknar närmast super-G. En bra start och att hitta rätt linje är grundläggande för att nå bra resultat. Och den som vågar och hinner kan dessutom gå ner i äggställning på rakorna.

# Winter

**Ännu en arkadhit från Sega har hittat vägen till Saturn. Som vanligt när det gäller AM3 är konverteringen i toppklass och dessutom har de passat på att stoppa in lite extra konsolgodis.**

Segas *Winter Heat* bygger på samma grafikmotor som *Athlete Kings* som ju överglänste Konamis *International Track & Field* lagom till sommar-OS 1996. Och trots att teknikutvecklingen har gått fort sedan dess tar *Winter Heat* en given topplacering bland årets vinterspel.

*Winter Heat* är ett sportspel av klassisk karaktär där grunderna är snabb knapptryckning och vältajmade kommandon. Alla åtta grenarna från arkadversionen är med och dessutom har AM3 passat på att lägga till tre extra evenemang. Nyheterna är snowboardslalom, trickhopp och skeleton som är en slags rodelvariant. Dessutom kan man i den här versionen naturligtvis också välja att träna eller satsa på att slå rekord i enstaka grenar.

Ett spel av den här typen, med ett i grunden förhållandevis enkel innehåll, lever naturligtvis mycket på presentation och konstruktion.

***Winter Heat är ett sportspel av klassisk karaktär där grunderna är snabb knapptryckning och vältajmade kommandon.***

Och som vanligt visar Sega och AM3 sin styrka på båda områdena. Grenarnas uppläggning och kontroller är ytterst genomtänkta och med hjälp av väl valda bildvinklar, snygga bakgrunder och läckra ljudeffekter blir stämningen på topp. Det åtta karaktärernas parodiska utseende och humoristiska utspel – de blir skitsura alternativ löjligt glada beroende på resultat – förhöjer också underhållningsvärdet. De elva olika grenarna bjuder på rik variation även om vissa delmoment är svagare än andra. Kontrollerna är som sagt tämligen enkla med föredömligt pedagogiska instruktioner innan varje gren men det finns också hemliga funktioner att upptäcka för den som vågar experimentera lite. Kvar att önska sig är fortfarande möjligheten att vara fyra spelare. Men det kommer kanske till Katana-versionen av sommar-OS år 2000. Tills dess gäller det bara att hålla knapptryckarfingret i form.

*JS*

*Winter Heat* når dock, på grund av några lite svagare inslag, inte riktigt ända upp till *Athletic Kings* nivå. Det var väl inte helt lätt att hitta lämpliga vintergrenar men personligen tycker jag att skidskytte skulle varit roligare än rodel. Slalominslaget är inte heller helt lyckat men å andra sidan är längdskidåkningen betydligt roligare än 1500-metersloppet som var *Athletic Kings* svagaste länk.

*Winter Heat* är det bästa vintersportspelet hittills och definitivt betydligt roligare än OS i Nagano.

Jonas 89

### ROLIGARE ÄN OS

Det blir alltid fest på redaktionen när ett spel av den här typen dyker upp. *Athlete Kings* gick varmt OS-sommaren 1996 och uppföljaren *Winter Heat* blev nästan lika populärt. Av någon anledning är det främst Sega som lyckas åstadkomma spel som vi samlas kring för att lära varandra veta hut och slå nya rekord. Sport- och bilspel är ju den typ som främst lämpar sig för interna topplistor och prestigefyllda kamper. Men det krävs faktiskt också att de har något extra för att folk som har sett och testat det mesta i spelväg ska fortsätta att tävla i veckor.

*Winter Heat* har definitivt just det där extra. Egentligen innehåller det inga extremt sensationella inslag. Det är bara förbaskat välgjort. Och ytterst genomtänkt. Det märks att deltävlingarna har konturerats främst med tanke på spelbarhet och underhållning och inte bara med en läcker yta som främsta mål. Därmed inte sagt att grafiken är dålig. Tvärtom.

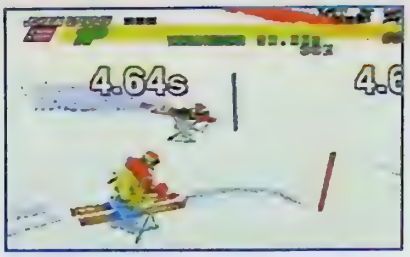
### FÖR DIG SOM VILL GLÖMMA NAGANO

Att producera bra spel baserade på sommar-OS tycks aldrig ha varit något problem, men vinter-varianterna blir sällan lyckade. Konamis *Nagano Winter Olympics 1998* var riktigt pinsamt jämfört med deras *Track & Field*-klassiker och US Golds Lillehammer-spel som kom för fyra år sedan var näst intill ospelbart.

Med *Winter Heat* bevisar Sega att vinter-OS faktiskt kan vara roligt. Spelet är inte riktigt i klass med *Athlete Kings*, på grund av de grenar som enbart går ut på att trycka vänster eller höger på styrkrysset, men det får mig i alla fall att glömma Sveriges senaste OS-fadäser. Precis som alla andra spel i genren – med undantaget *Track & Field II* – krävs det dock att man har någon att tävla mot i *Winter Heat* för att man inte ska tröttna. Men är man bara ett par jämnbra sportspelsentusiaster kan jakten på guldmedaljer och världsrekord bli hur spännande som helst.

Tobias 88

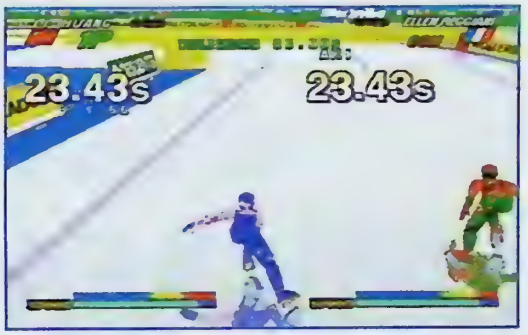
I Short Track gäller det att åka skridsko på kortbana. Kurvtagningen är avgörande och det gäller att hålla farten och framför allt att inte glida ut i ytterspår.




Parallellslalom mot datorn eller levande motståndare går ut på att hålla tempot och ta portarna rätt. Kommer man efter kan man till och med hamna ur bild vilket är den enda riktigt allvarliga konstruktionsmissen i *Winter Heat*.

Här kan man tjäna sekunder genom att springa fort i starten. Resten av resan bjuder på ganska minimala kontrollmöjligheter.

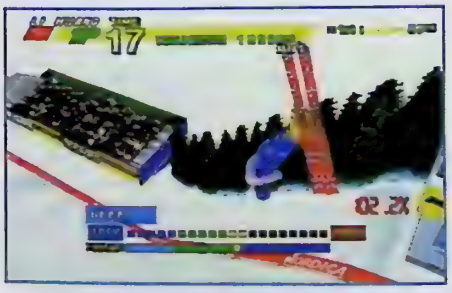
# Heat



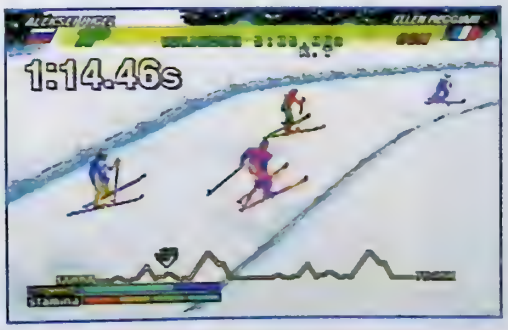

Speed Skating liknar Short Track fast med bara en motståndare. Starten är naturligtvis viktig men här handlar det också om att växla tempo i kurvorna. Annars ligger man snart på isen.

Skeleton är ett slags omvänd rodel som fungerar på samma sätt som bobtävlingen.

Snowboardslalom är upplagt på samma sätt som Downhill med startmoment, portar och hopp. Banan är dock lite svårare vilket gör det extra viktigt att hitta den optimala linjen redan från början.




Den tekniskt mest komplicerade grenen är Aerial Ski.




Den avslutande grenen är ett taktiskt kraftprov eftersom banan är både lång och kuperad. Det gäller att spara på krafterna för att orka rycka i uppförsbackarna och kunna vila i utförsloporna. Dessutom måste man också se till att hitta basta spår. Och ha krafter kvar till spurten.

GRAFIK 82

Snyggt och smidigt och framförallt funktionellt.

SPELBARHET 90

Mycket genomtänkt spelkonstruktion just med avseende på spelbarhet och underhållning.

LJUD 80

Musiken är inget att tala om men ljudeffekterna är välgjorda.

LÄNGDJE 91

Ett spel för flera att återkomma till. Gång på gång.

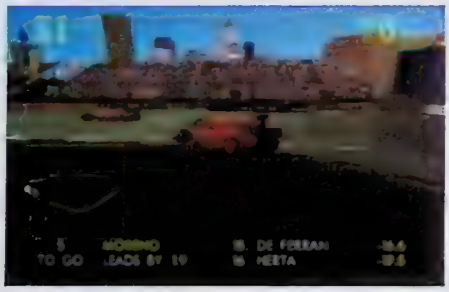
TOTALT

En ny het knappknäckare från de kalla killarna på AM3.

**89**

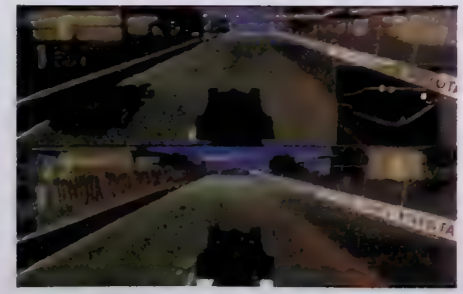
SPELTYP ——— Racing
UTGIVARE ——— Psygnosis
UTVECKLARE ——— Studio 33
DISTRIBUTION ——— Egmont
SLÄPPS ——— 27 mars
SPELARE ——— 1 – 2
SPARFUNKTION ——— Minne
ÖVRIGA FORMAT ———

Väljer man någon av de mera realistiska spelformerna är depåstoppen naturligtvis viktiga delmoment. Slitna däck och soppatorsk ingår nämligen inte i ett vinnande koncept.



# Newman

## Det är alltså dags för ännu ett Formula-racingspel från Psygnosis.

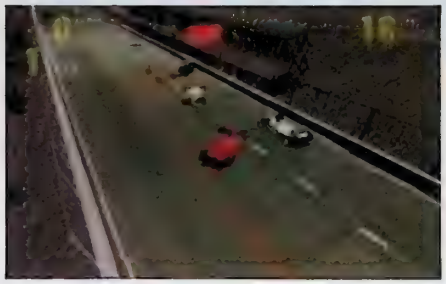


Skillnaden mellan verklighetens F1 och Indy Car är hårfin. Samma slags bilar, liknande banor och lika höga hastigheter. Och dessutom påfallande ofta samma förare. Nigel Mansell och Lill-Lövis Johansson är bara två exempel på F1-förare som har prövat lyckan på andra sidan Atlanten (fast med olika resultat). Följaktligen är likheterna mellan *Formula1 '97* och *Newman Haas Racing* betydligt flera än skillnaderna. Båda är bilspel med simulatorambitioner där teknisk skicklighet och realistiska detaljer spelar huvudrollen. Som alla andra amerikaniseringar av europeiska succéer är dock *Newman Haas Racing* lite mer lättillgängligt och hamnar betydligt närmare arkadfacket. Även om man väljer de mest extrema inställningarna.

Total får man möjlighet att testa 14 olika banor. Till exempel de kaliforniska Long Beach och Laguna Seca men man får också köra en sväng i Toronto och testa klassiska Surfers Paradise i Australien. Tio av banorna är tillgängliga från början, de övriga fyra får man göra sig förtjänt av genom att vinna mästerskapet. Dessutom kan man också ta ut kärrorna på en provtur på Firebird-testbanan.

Upplägget liknar i stort sett det i *Formula 1 '97*, och de flesta andra F1-spel, med möjlighet att välja mellan att köra enstaka lopp, träna, köra på tid och naturligtvis också delta i ett helt mästerskap. Och valmenyerna är mycket välfyllda, även det precis som i de flesta andra F1-spel. Förutom det mer kosmetiska valet bland 16 olika förare kan man ställa in och justera det mesta, både när det gäller själva bilarna och mera grundläggande spelfunktioner. Här finns hela skalan, från extrem realism med manuell låda, alla typer av slitage och skador i läge ON, alla förenklingar, som till exempel bromshjälp, i läge OFF och maxlängd på loppen (vilket betyder omkring 40 till 60 varv beroende på bana), till det omvända. Alltså trevarvslopp med automatlåda och svårighetsgrad Rookie där man kan knuffas i kurvorna och gena över refuger lite som man vill.

Teamet Newman Haas bildades 1983 av gamle skådespelaren Paul Newman, som ju är känd för sina bilåkarambitioner, och före detta proffsföraren Carl Haas. Stallet har varit minst sagt framgångsrikt genom åren och bland annat haft både Mario Andretti och sonen Michael Andretti samt Nigel Mansell som förare. Även om spelet inte har någon officiell licens har man fått med det mesta från verklighetens CART, som inte har något med go-cart att göra utan står för Championship Auto Racing Teams. Alla förarna är hämtade från det verkliga mästerskapet och banor och sponsorer likaså. I brist på Lill-Lövis kan man som svensk i alla fall glädja sig åt att Dajm finns med som sponsor på ett hörn.



*Newmann Haas* bjuder inte på fullt så många olika spelvinklar som *F1-97* men med ett subjektivt och 5 objektiva perspektiv klarar man sig långt.

# Haas Racing

**Fast den här gången handlar det om Indybilar från CART-cirkusen.**

Naturligtvis har man hyrt in ett par äkta ABC/ESPN-kommentatorer vid namn Danny Sullivan och Bob Varsha för att förstärka racingstämningen. Och Studio 33 har, vilket numera är självklart för den här typen av spel, haft tillgång till alla tekniska fakta om bilar, banor och förare när de har arbetat med programmeringen.

*Newman Haas Racing* bjuder på massor av omväxlande och välgjord banracing med stora möjligheter att själv påverka svårighetsgrad och spelstil. En utmaning för den som vill börja som rookie och kämpa sig fram till mästerskapssegern. *JS*

**F1 LIGHT**

Inte ens Psygnosis själva sticker under stol med att *Newman Haas Racing* främst är avsett för den amerikanska marknaden. På andra sidan vattnet är Indy Car betydligt hetare än F1 och Newman Haas är ett av de absolut populäraste teamen. Det är tydligt att man dessutom medvetet har valt att göra ett spel som flirtar lite mera med arkadpubliken och är lite mera lättillgängligt än *Formula1 '97*. Något som i och för sig inte behöver vara en nackdel även om jag personligen tycker att man missat en poäng här. Vill man ha en bilsimulator så vill man förmodligen att den ska vara så extremt realistisk som möjligt. Är man mera inne på att köra rally eller stock-car finns det ju andra spel att välja. Därmed inte sagt att *Newman Haas Racing* skulle vara något dåligt spel. Gillade man något av Psygnosis tidigare F1-spel gillar man det här också. Upplägget är i stort sett detsamma och nu får man ju 14 oprövade banor och en massa annat nytt godis att testa. Och *Newman Haas Racing* är i stort sett lika välgjort och omfattande. Men det betyder också att den som tyckte att *Formula 1 '97* bara var ett jobbigt sätt att komma sist i en massa tävlingar på, kommer att tycka detsamma om *Newman Haas Racing*. Det här är alltså ett spel för den som verkligen gillade *Formula 1 '97* och vill ha mera. Övriga bör avstå.

Jonas 89

**Som alla andra amerikaniseringar av europeiska succéer är Newman Haas Racing lite mera lättillgängligt, även om man väljer de mest extrema inställningarna.**

**BARA FÖR INDY-KIDS**

Visst var *Formula 1* ett väldigt bra spel och *Formula 1 '97* en värdig uppföljare. Men jag hoppas att Psygnosis inte tjatar ut konceptet bara för att det har visat sig vara framgångsrikt. *Newman Haas Racing* må vara lite mer lättillgängligt än sina förebilder men ändå känns det lite överflödigt. Om jag är ute efter extrem realism spelar jag *Formula 1 '97* eftersom det är överlägset i sin genre. Men vill jag ha ett enklare, mer arkadlikt bilspel finns det betydligt roligare val än *Newman Haas Racing*.

Det ska visserligen självklart påpekas att det här är ett otroligt välgjort och komplett spel, som gjort för dem som verkligen är intresserade av Indy Car. Personligen ser jag mycket mer fram emot nästa års version av *Formula 1*.

Tobias 83

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **GRAFIK** | **87** | **SPELBARHET** | **85** | **TOTALT** | |
| Utseende och upplösning går inte att klaga på men ibland blir det lite ryckigt. | | Inget att klaga på här heller. | | Ett mycket gångbart komplement till *Formula 1 '97*. | **86** |
| **LJUD** | **84** | **UTMANING** | **89** | | |
| Lättviktig Indy-rock och tunga effektljud. | | Många banor och mycket stor variation mellan spelformerna. | | | |

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Killer Game
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Mars
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

# NHL Face Off '98

**Förra året lyckades Killer Game ta livet av vad som från början var ett riktigt bra hockeyspel. Mot all förmodan har Sony nu givit dem en andra chans. Som de har slängt bort på en gång.**

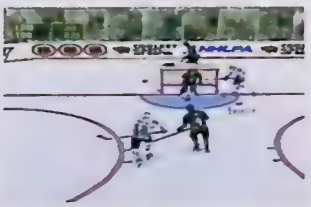
Att göra en uppföljare till ett sportspel måste vara en mycket lätt uppgift. Åtminstone om man tänker som utvecklarna på Killer Game verkar göra; kopiera förra årets spel, lägg till den nya säsongens spelare och plita dit det aktuella årtalet i titeln. Killer Game lyckades ju som bekant inte förbättra originalspelet *NHL Face Off* förra året och kanske vågar de helt enkelt inte försöka igen. För *NHL Face Off '98* har inte mycket nytt att erbjuda.

Kontrollen i *NHL Face Off '97* var minst sagt bristfällig och det är den även i årets upplaga. Visserligen kan hastigheten på spelet justeras mycket noggrannt i valmenyn (mellan 1 och 100 procent), men spelarnas svängradie är för stor och de svarar dåligt på knapptryckningar. Deras skridskoåkning är också en aning underlig, och känns mest som det brukade göra i de sämre spelen till 16bits konsolerna. Det är svårt att få passarna dit man vill, eftersom spelarna aldrig riktigt vill vända sig åt rätt håll. Direktskotten fungerar inte heller så bra, för spelarna är inte speciellt snabba till skott. Spelarna i *NHL Face Off '98* är helt enkelt dåliga på att spela hockey.

Det här är ett klassiskt hockeyspel. Upplägget är mycket enkelt och de fem kameravinklarna visar matcherna på samma okomplicerade sätt som i de äldre hockeyspelen till Mega Drive och Super NES. Grafiken är inte speciellt avancerad. Spelarna är lite stelt animerade, och en aning grumliga i färg och kontur. Introt är en trist sekvens av full

motion video. Killer Game har inte haft som motivation att göra *NHL Face Off '98* annorlunda eller nytänkade på något sätt, den saken är säker.

*NHL Face Off '98* är ett spel för den som verkligen gillar NHL, men inte för någon annan. Spelets stora behållning är nämligen att hela ligan finns inprogrammerad, komplett med 28 lag och alla kända spelare. Det går att byta spelare mellan lagen, skapa helt nya eller köpa och sälja dem precis som i verkligheten, allt på ett ganska smidigt sätt. Man kan spela en hel NHL-säsong eller bara slutspelet om man så vill. Själva matcherna påminner också en hel del om NHL, eftersom de är grötiga och tjafsiga. Fast i verkligheten vet nog Forsberg, Lidström, Hull och Lindros vad de håller på med. *MW*



### NHL NÄR DET ÄR SOM SÄMST

Det finns egentligen bara ett skäl till att man inte ska försöka utveckla ett spel vidare: att det redan är perfekt. *NHL Face Off '97* var långt ifrån perfekt,så Killer Game hade all anledning i världen att försöka förbättra titeln. Men så blev det inte. De valde istället att inte lägga ned speciellt mycket jobb på spelet utan bara kamma hem de vinster som NHL-licensen garanterar. För Killer Game och Sony kommer nog tyvärr ändå att tjäna pengar på *NHL Face Off '98*.

Det här är ett vräkigt amerikanskt spel som har allt av NHL-ligans stämning men mycket litet av dess substans. Matcherna kryddas av kommentatorns vidriga reklamröst på samma sätt som de gör i amerikansk TV och spelet är lika rörigt som i NHL. Men inte lika kraftfullt och snabbt. Ishockeyn i NHL har sina goda sidor, men Killer Game har helt ignorerat dem.

Micke 78

**GRAFIK** 84
En aning snyggare än förra året, men fortfarande rörigt.

**SPELBARHET** 79
Förra årets överljushastighet är borta, men spelarna är fortfarande för tröga för att det ska bli roligt.

**TOTALT**
Ett medelmåttigt spel för den som dyrkar NHL.

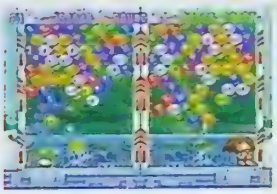
**80**

**LJUD** 80
Publiken hejar på lite för fegt och kommentatorn borde hålla tyst.

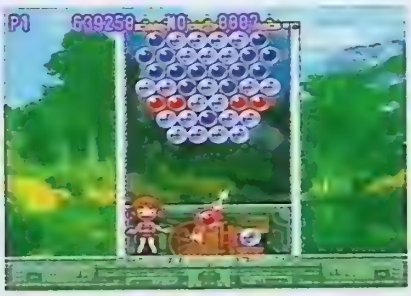
**UTMANING** 83
Att spela sig genom hela Stanley Cup kan vara ganska kul, men ofta aldeles för svårt.

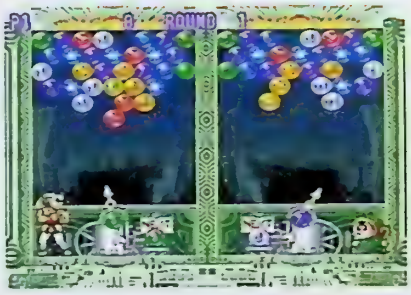
# Bust-a-Move 3 DX

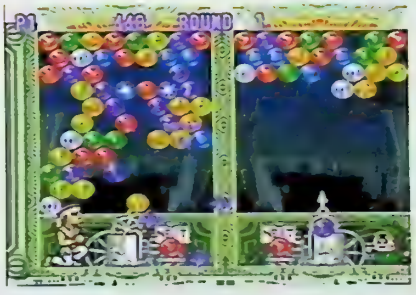
| | |
|---|---|
| SPELTYP | Pussel |
| UTGIVARE | Acclaim |
| UTVECKLARE | Taito |
| DISTRIBUTION | Bonnier |
| SLÄPPS | Ute nu |
| SPELARE | 1 – 2 |
| SPARFUNKTION | Minne |
| ÖVRIGA FORMAT | |



**Bub och Bob är tillbaka! Igen. Och för de som gillar den här typen av pusselspel är det lika kul som vanligt. Dessutom bjuds vi på en del förbättringar och förändringar.**







Bub och Bob har gett pusselspelen ett ansikte. Man kanske till och med skulle kunna säga att de är hela genrens språkrör. Egentligen kanske det säger mer om vilka det är som spelar, och förväntas spela den här typen av spel. På samma sätt som man, om man vill, kan dra slutsatser om vilka det är som föredrar *Tomb Raider*-Lara, *Final Fantasy*-Cloud eller *Fighting Force*-Smasher.

Skillnaden mellan karaktärerna är att alla sorters människor kan uppskatta Bub och Bob och *Bust-a-Move 3 DX*, medan jag kan tänka mig att det finns en hel del som inte vill se Smasher eller Lara igen.

För att uppskatta pusselspel krävs så lite och man får så mycket tillbaka. Glada minidinosaurier eller combos kan muntra upp vem som helst.

Nytt i *Bust-a-Move 3 DX* är att det finns en del nya karaktärer. Men de tillför inte så mycket mer än den visuella effekten att det ser ut som om spelet är jätteomgjort. Fortfarande ska man skjuta bubblor på andra bubblor i samma färg för att göra ren skärmen. Bubblorna som man skjuter kommer hela tiden i olika färger och för att de ska falla bort måste man få tre stycken i samma färg att hamna bredvid varandra. Taket som hela tiden sänker sig är en otroligt påfrestande stressfaktor som, om man inte skjuter tillräckligt snabbt och prickar rätt färger, kan leda till att man förlorar. För att fräscha upp konceptet lite har Taito tillsatt några nya sorters bubblor med olika effekt. Dessutom kan man i *Bust-a-Move 3 DX* designa sina egna banor! Det innebär att man kan variera svårighetsgraderna rejält och att man kan variera sitt spelande när man behöver. *LL*

**MIN FAVORIT**

*Bust-a-Move 3 DX* är ett utmärkt exempel på att det är de enkla men geniala koncepten som håller längst. *Bust-a-Move* kom för första gången redan 1994 men det är lika kul idag. Och då ska man inte glömma att om andra spel i en genre hade förändrats så pass lite som det här pusselspelet har gjort mellan uppgraderingarna hade de aldrig godkänts. Men det är fortfarande Bub och Bob som skjuter bubblor och besegrar motståndarna med sin charm och pricksäkerhet.

Att det finns ett antal nya karaktärer att spela med är egentligen onödigt. De gör ingen skillnad i själva spelupplägget, och det är ju ändå en minidinosaurie man vill spela med.

Lovisa 91

| GRAFIK | 78 | SPELBARHET | 90 | TOTALT |
|---|---|---|---|---|
| Färgglatt och bubbligt som vanligt. Nya karaktärer. | | Har man väl fått in snitsen klarar man det här galant. | | Man kan bli beroende. |
| LJUD | 75 | UTMANING | 90 | **89** |
| Absurt pipiga röster som ska föreställa support samt uppiggande musik. | | När man har börjat spela är det omöjligt att sluta. | | |

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT

24 TIMMARS LEVERANS

1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

# KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

# SPE

| | nytt/ beg. | /vi köper | |
|---|---|---|---|
| 4-4-2 Soccer | 399 | 350 | 150 |
| Abe's Odessey | 449 | 400 | 175 |
| Actua Golf | 399 | 350 | 150 |
| Actua Golf 2 | 449 | 400 | 175 |
| Actua Ice Hockey | 449 | 400 | 175 |
| Actua Soccer | 349 | 100 | 25 |
| Actua S Club Edition | 449 | 400 | 175 |
| Addidas Soccer | 249 | 100 | 25 |
| Addidas P. Soccer'97 | 449 | 250 | 100 |
| Agent Armstrong | 449 | 400 | 175 |
| Agile Warrior F-117 | 199 | 150 | 50 |
| Air Combat | 249 | 100 | 25 |
| Air Combat 2 | 399 | 350 | 150 |
| Air Race | 449 | 400 | 175 |
| AIV Evolution Global | 399 | 200 | 75 |
| Alien Trilogy | 299 | 250 | 100 |
| Allied General | 449 | 400 | 175 |
| Alone Dark-Jack is B | 349 | 200 | 75 |
| Alundra | 449 | 400 | 175 |
| Andretti Racing | 299 | 250 | 100 |
| Aquanuts Holiday | 399 | 300 | 125 |
| Area 51 | 449 | 250 | 100 |
| Ark of Time | 449 | 400 | 175 |
| Assault Rigs | 199 | 150 | 50 |
| Atan Greatest Hits | 449 | 400 | 175 |
| Auto Destruct | 399 | 350 | 150 |
| Ayrton Senna Kart | 399 | 350 | 150 |
| Ballblazer Champ | 449 | 400 | 175 |
| Batman Forever | 399 | 350 | 150 |
| Battle Sports | 299 | 250 | 100 |
| Battle Station | 399 | 350 | 150 |
| Bedlam | 199 | 150 | 50 |
| Big Hurt Baseball | 399 | 350 | 150 |
| Black Dawn | 299 | 250 | 100 |
| Blam! Machinehead | 399 | 250 | 100 |
| Blast Chamber | 199 | 150 | 50 |
| Blazing Dragons | 299 | 250 | 100 |
| Bloody Roar | 449 | 400 | 175 |
| Break Point Tennis | 199 | 150 | 50 |
| *Breath Of Fire 3 | 549 | 450 | 150 |
| Broken Helix | 449 | 400 | 175 |
| Broken Sword | 399 | 300 | 125 |
| Broken Sword 2 | 449 | 400 | 175 |
| Bubble Bobble | 399 | 350 | 150 |
| Bubsy 3D | 449 | 400 | 175 |
| Burning Road | 299 | 250 | 75 |
| Bushido Blade | 449 | 400 | 175 |
| Bust a Move 2 | 299 | 250 | 150 |
| Camago Heart | 299 | 250 | 100 |
| Casper | 399 | 300 | 125 |
| Castlevania | 449 | 400 | 175 |
| Ceasars Palace | 449 | 400 | 175 |
| Cheesy | 399 | 350 | 150 |
| Chessmaster 3D | 399 | 350 | 150 |
| Chronicles of Sword | 449 | 250 | 100 |
| City of Lost Children | 299 | 250 | 100 |
| Clock Tower | 449 | 400 | 175 |
| Colony Wars | 449 | 400 | 175 |
| Command & Conquer | 449 | 250 | 100 |
| Contra | 299 | 250 | 100 |
| Cool Boarders | 449 | 400 | 175 |
| Cool Boarders 2 | 449 | 400 | 175 |
| Courier Crisis | 399 | 350 | 150 |
| Crash Bandicoot | 299 | 200 | 75 |
| Crash Bandicoot 2 | 449 | 400 | 175 |
| Critical Depth | 449 | 400 | 175 |
| Criticom | 299 | 150 | 50 |
| Croc | 399 | 350 | 150 |
| Crow - City of Angels | 449 | 400 | 175 |
| Crusader No Remorse | 299 | 250 | 100 |
| Crypt Killer | 299 | 250 | 100 |
| Cybena | 199 | 150 | 50 |
| Cybersled | 399 | 200 | 75 |
| Cyberspeed | 199 | 100 | 25 |
| D | 349 | 200 | 75 |
| Dark Forces | 449 | 350 | 150 |
| Darklight Conflict | 399 | 350 | 150 |
| Darkstalkers | 299 | 250 | 100 |
| Davis Cup Tennis | 299 | 200 | 75 |
| Defcon 5 | 299 | 100 | 25 |
| Descent | 199 | 100 | 25 |
| Descent 2 | 299 | 250 | 100 |
| Destruction Derby | 249 | 150 | 50 |
| Destruction Derby 2 | 249 | 200 | 75 |
| Devil's Deception | 449 | 400 | 175 |
| Die Hard Trilogy | 399 | 350 | 150 |
| Discworld | 399 | 250 | 100 |
| Discworld 2 | 449 | 400 | 175 |
| Disruptor | 199 | 150 | 50 |
| Doom | 399 | 300 | 125 |
| Dragonheart | 299 | 250 | 100 |
| Duke Nukem 3D | 449 | 400 | 175 |
| Dynasty Warriors | 449 | 400 | 175 |
| Earthworm Jim 2 | 399 | 350 | 150 |
| Epidemic | 399 | 350 | 150 |
| ESPN Extreme G. | 399 | 350 | 150 |
| ESPN Extreme G. 2 | 449 | 400 | 175 |
| Excalibur 2555 AD | 449 | 250 | 100 |
| Exhumed | 449 | 400 | 175 |
| Explosive Racing | 449 | 400 | 175 |
| Extreme Pinball | 199 | 150 | 50 |
| Fade to Black | 199 | 150 | 50 |
| Fantastic Four | 299 | 250 | 100 |
| Felony 11-79 | 449 | 400 | 175 |
| FIFA '96 | 249 | 150 | 50 |
| FIFA '97 | 299 | 200 | 75 |
| FIFA '98-Road to W.C | 299 | 250 | 100 |
| Fighting Force | 449 | 400 | 175 |
| Final Doom | 399 | 300 | 125 |
| Final Fantasy Tactics | 599 | 450 | 150 |
| Final Fantasy 7 | 599 | 450 | 150 |
| Fighting Force | 449 | 400 | 175 |
| Fire & Ice | 349 | 250 | 150 |
| Fighting Hunter | 199 | 150 | 50 |
| Formula 1 | 399 | 200 | 75 |
| Formula 1 '97 | 499 | 400 | 250 |
| Formula Karts | 449 | 400 | 175 |
| Frogger | 399 | 350 | 150 |
| Full Tilt Battle Pinball | 449 | 400 | 175 |
| Galaxian 3 | 399 | 300 | 125 |
| Galaxy Fight | 299 | 250 | 100 |
| Goalstorm | 199 | 150 | 50 |
| G-Police | 449 | 400 | 175 |
| Gnd Run | 449 | 400 | 175 |
| Gunship 2000 | 299 | 250 | 100 |
| Hard Boiled | 449 | 400 | 175 |
| Hardcore 4x4 | 399 | 300 | 125 |
| Heberekes Popoitto | 399 | 300 | 125 |
| Herc's Adventure | 449 | 400 | 175 |
| Herkules | 449 | 400 | 175 |
| Hexen | 449 | 350 | 150 |
| Hi-Octane | 199 | 150 | 50 |
| Hyper Match Tennis | 399 | 350 | 150 |
| Impact Racing | 299 | 100 | 25 |
| In the Hunt | 399 | 350 | 150 |
| Incredible Hulk | 399 | 350 | 150 |
| Independence Day | 399 | 350 | 150 |
| International Moto X | 449 | 400 | 175 |
| Int. Soccer Pro | 449 | 350 | 150 |
| Int. Superstar Deluxe | 449 | 300 | 125 |
| Iron & Blood | 199 | 150 | 50 |
| Ironman XO | 199 | 150 | 50 |
| Jersey Devil | 449 | 400 | 175 |
| Jet Rider | 299 | 250 | 100 |
| Johnny Bazookatone | 199 | 150 | 50 |
| Jumping Flash | 199 | 150 | 50 |
| Jumping Flash 2 | 199 | 150 | 50 |
| Jupiter Strike | 199 | 100 | 25 |
| K1 Arena Fighters | 449 | 400 | 175 |
| Krieak the Blood | 299 | 100 | 25 |
| Killer Time | 449 | 400 | 175 |
| Killing Zone | 299 | 150 | 50 |
| King of Fighters '95 | 449 | 400 | 175 |
| King's Field | 399 | 300 | 125 |
| Konami Open Golf | 399 | 350 | 150 |
| Krazy Ivan | 199 | 150 | 50 |
| Kurushi | 449 | 400 | 175 |
| Last Report | 449 | 400 | 175 |
| Legacy of Kane | 449 | 250 | 100 |
| Lemmings 3D | 399 | 200 | 75 |
| Lethal Enforcers 1+2 | 449 | 400 | 175 |
| Little Big Adventure | 399 | 300 | 125 |
| Loaded | 399 | 200 | 75 |
| Lomax | 399 | 350 | 150 |
| Lone Soldier | 349 | 250 | 100 |
| Lost Vikings 2 | 299 | 250 | 100 |
| Lost World-Jurassic | 399 | 350 | 150 |
| Mace-The Dark Age | 449 | 400 | 175 |
| Machine Hunter | 449 | 400 | 175 |
| Madden NFL '97 | 299 | 250 | 100 |
| Madden NFL '98 | 399 | 350 | 150 |
| Magic Carpet | 299 | 100 | 25 |
| Magic :The Gathering | 449 | 400 | 175 |
| Marvel Super Heroes | 449 | 400 | 175 |
| Mass Destruction | 449 | 400 | 175 |
| Master of Terus Kasi | 449 | 400 | 175 |
| Maximum Force | 449 | 400 | 175 |
| MDK | 449 | 400 | 175 |
| Mechwarrior 2 | 449 | 300 | 125 |
| Megaman X3 | 449 | 400 | 175 |
| Mickey's Wild Adv. | 399 | 350 | 150 |
| Midnight Run | 449 | 400 | 175 |
| Micro Machines V3 | 249 | 200 | 75 |
| Monopoly | 399 | 350 | 150 |
| Monster Trucks | 449 | 400 | 175 |
| Mortal K. Mythology | 449 | 400 | 175 |
| Mortal Kombat Trilogy | 399 | 350 | 150 |
| Mortal Kombat 3 | 399 | 150 | 50 |
| Moto Racer | 399 | 350 | 150 |
| Motor Mash | 449 | 400 | 175 |
| Motortoon GP 2 | 399 | 350 | 150 |
| Myst | 449 | 350 | 150 |
| Nagano Winter '98 | 449 | 400 | 175 |
| Namco Museum 1 | 299 | 250 | 100 |
| Namco Museum 2 | 399 | 350 | 150 |
| Namco Museum 3 | 399 | 350 | 150 |
| Namco Museum 4 | 399 | 350 | 150 |
| Namco Museum 5 | 449 | 400 | 175 |
| Nanotek Warriors | 299 | 250 | 100 |
| Nascar '98 | 399 | 350 | 150 |
| NBA Fastbreak | 449 | 400 | 175 |
| NBA Hangtime | 449 | 400 | 175 |
| NBA In the Zone | 349 | 250 | 100 |
| NBA In the Zone 2 | 449 | 400 | 175 |
| NBA In The Zone'98 | 449 | 400 | 175 |
| NBA Jam Extreme | 399 | 250 | 100 |
| NBA Jam T.E | 299 | 200 | 75 |
| NBA Live '96 | 249 | 150 | 50 |
| NBA Live '97 | 299 | 200 | 75 |
| NBA Live'98 | 399 | 350 | 175 |
| Need For Speed | 249 | 200 | 75 |
| Need for Speed 2 | 399 | 350 | 150 |
| NFL Gameday | 349 | 250 | 100 |
| NFL Gameday '97 | 449 | 400 | 175 |
| NFL Quarterback '97 | 199 | 150 | 50 |
| NFL Quarterback C.'98 | 449 | 400 | 175 |
| NHL '97 | 299 | 150 | 50 |
| NHL '98 | 299 | 250 | 100 |
| NHL Breakaway '98 | 449 | 400 | 175 |
| NHL Face Off | 349 | 100 | 25 |
| NHL Face Off '97 | 449 | 300 | 125 |
| NHL Powerplay | 399 | 350 | 150 |
| NHL Powerplay '98 | 449 | 400 | 175 |
| Nightmare Creatures | 449 | 400 | 175 |
| Novastorm | 299 | 100 | 50 |
| Nuclear Strike | 399 | 350 | 150 |
| Off World Interceptor | 299 | 200 | 75 |
| *Ogre Battle | 599 | 450 | 250 |
| Olympic Games | 399 | 250 | 125 |
| Olympic Soccer | 399 | 200 | 75 |
| Onside Soccer | 299 | 250 | 100 |
| Overblood | 399 | 250 | 100 |
| Overboard | 449 | 400 | 175 |
| Parappa the Rapper | 399 | 350 | 150 |
| Penny Racers | 449 | 350 | 150 |
| Pete Sampras Tennis | 399 | 350 | 150 |
| Pandemonium | 399 | 350 | 150 |
| Pandemonium 2 | 449 | 400 | 175 |
| Panzer General | 399 | 350 | 150 |
| Perfect Weapon | 399 | 300 | 125 |
| PGA '96 | 249 | 150 | 50 |
| PGA '97 | 299 | 250 | 100 |
| PGA '98 | 399 | 350 | 150 |
| Philosoma | 299 | 100 | 25 |
| Pitball | 299 | 250 | 100 |
| Player Manager | 449 | 400 | 175 |
| Po'Ed | 399 | 350 | 150 |
| Populus 3 | 449 | 400 | 175 |
| Porsche Challenge | 449 | 300 | 125 |
| Powermove Wrestling | 399 | 350 | 150 |
| Pow. Play Hockey'98 | 449 | 400 | 175 |
| Powerserve | 299 | 100 | 25 |
| Power Soccer 2 | 449 | 400 | 175 |
| Primal Rage | 299 | 250 | 100 |
| Prime Goal | 399 | 350 | 150 |
| Pro Pinball | 399 | 350 | 150 |
| Project Overkill | 399 | 350 | 150 |
| Psychic Detective | 399 | 250 | 100 |
| Psychic Force | 299 | 250 | 100 |
| Rage Racer | 449 | 300 | 125 |
| Raging Skies | 399 | 200 | 75 |
| Raiden Project | 399 | 250 | 100 |
| Rally Cross X | 399 | 350 | 150 |
| Rampage World Tour | 449 | 400 | 175 |
| Rapid Reload | 299 | 200 | 75 |
| Rapid Racer | 399 | 350 | 150 |
| Rascal | 449 | 400 | 175 |
| Raven Project | 449 | 300 | 125 |
| Rayman | 249 | 200 | 75 |
| Ray Storm | 399 | 350 | 150 |
| Ray Tracers | 449 | 400 | 175 |
| Real Bout Fatal Fury | 399 | 350 | 150 |
| Rebel Assault 2 | 449 | 350 | 150 |
| Red Alert - C&C 2 | 449 | 400 | 175 |
| Reloaded | 399 | 350 | 150 |
| Resident Evil | 449 | 300 | 125 |
| Resident Evil Dir.Cut | 449 | 400 | 175 |
| Resident Evil 2 | 599 | 450 | 150 |
| Return Fire | 399 | 250 | 100 |
| Revolution X | 299 | 100 | 25 |
| Ridge Racer | 249 | 100 | 25 |
| Ridge Racer Revol. | 249 | 200 | 75 |
| Riot | 399 | 350 | 150 |
| Rise 2 -Resurrection | 199 | 150 | 50 |
| Risk | 399 | 350 | 150 |
| Riven | 499 | 450 | 200 |
| Road Rage | 449 | 400 | 175 |
| Road Rash | 249 | 200 | 75 |
| Robopit | 399 | 250 | 100 |
| Robotron X | 399 | 250 | 100 |
| Rock & Roll Racing 2 | 449 | 400 | 175 |
| Rosco McQueen | 399 | 350 | 150 |
| *Saga Frontier | 549 | 450 | 150 |
| Samurai Showdown 3 | 449 | 400 | 175 |
| Sentient | 299 | 250 | 100 |
| Shadow Master | 449 | 400 | 175 |
| Shellshock | 249 | 150 | 50 |
| Shockwave Assault | 199 | 100 | 25 |
| Sim City 2000 | 399 | 350 | 150 |
| Skeleton Warriors | 199 | 150 | 50 |
| Skull Monkeys | 449 | 400 | 175 |
| Skull of Time | 449 | 400 | 175 |
| Slam & Jam | 199 | 150 | 50 |
| Slamscape | 399 | 250 | 100 |
| Smash Court Tennis | 399 | 350 | 150 |
| Soccer '97 | 299 | 250 | 100 |
| Soul Blade | 449 | 400 | 175 |
| Soviet Strike | 399 | 200 | 75 |
| Spacehulk V.O.T.B.A | 199 | 150 | 50 |
| Space Jam Bunny | 299 | 250 | 100 |
| Speedster | 299 | 250 | 100 |
| Spice World | 249 | 200 | 75 |
| Spider | 399 | 350 | 150 |
| Spot Goes Hollywood | 399 | 350 | 150 |
| Starblade Alpha | 399 | 100 | 25 |
| Starfighter 3000 | 199 | 150 | 50 |
| Starwinder | 399 | 350 | 150 |
| Star Gladiators | 299 | 250 | 100 |
| Steel Harbringer | 399 | 350 | 150 |
| Steel Reign | 449 | 400 | 175 |
| Street Racer | 299 | 250 | 100 |
| Streetfight Ex Plus | 449 | 400 | 175 |
| Streetfighter 2 -Movie | 399 | 150 | 50 |
| Streetfighter Alpha | 299 | 250 | 100 |
| Streetfigher Alpha 2 | 449 | 400 | 175 |
| Strike Point | 449 | 400 | 175 |
| Striker '96 | 199 | 150 | 50 |
| Sukoiden | 449 | 350 | 150 |
| Super Puzz Fighter 2 | 449 | 400 | 175 |
| Supersonic Racers | 299 | 250 | 100 |
| Swagman | 299 | 250 | 100 |
| Syndicate Wars | 399 | 250 | 100 |
| *Tactics Ogre | 549 | 450 | 150 |
| Tekken | 249 | 200 | 75 |
| Tekken 2 | 249 | 200 | 75 |
| Tempest X | 299 | 250 | 100 |
| Tenka | 449 | 400 | 175 |
| Tennis Arena | 449 | 400 | 175 |
| Ten Pin Alley | 349 | 300 | 125 |
| Test Drive 4 | 399 | 350 | 150 |
| Test Drive -Off-Road | 449 | 400 | 175 |
| Tetris Plus | 449 | 400 | 175 |
| The Note | 449 | 400 | 175 |
| Theme Park | 399 | 250 | 100 |
| Thunderhawk 2 | 249 | 150 | 50 |
| Tiger Shark | 449 | 400 | 175 |
| Tilt | 299 | 250 | 100 |
| Time Commando | 199 | 150 | 50 |
| Time Crisis | 449 | 400 | 175 |
| Time Crisis+pistol | 699 | 600 | 250 |
| Titan Wars | 399 | 350 | 150 |
| Tobal No.1 | 449 | 300 | 125 |
| Toca Touring Cars | 449 | 400 | 175 |
| Tokyo Highway Battle | 449 | 400 | 175 |
| Tomb Raider | 449 | 300 | 125 |
| Tomb Raider 2 | 399 | 350 | 150 |
| Top Gun | 399 | 350 | 150 |
| Toshinden | 249 | 150 | 50 |
| Toshinden 2 | 199 | 150 | 50 |
| Toshinden 3 | 399 | 350 | 150 |
| Total Drivin' | 449 | 400 | 175 |
| Total Eclipse | 199 | 100 | 25 |
| Total NBA '96 | 349 | 150 | 50 |
| Total NBA '97 | 449 | 300 | 125 |
| Trash It | 449 | 400 | 175 |
| Track & Field | 299 | 250 | 100 |
| True Pinball | 249 | 200 | 75 |
| Tunnel B1 | 199 | 150 | 50 |
| Twisted Metal | 399 | 300 | 125 |
| Twisted Metal 2 | 449 | 400 | 175 |
| Vandal Hearts | 449 | 350 | 150 |
| Victory Boxing JVC | 399 | 300 | 125 |
| Viewpoint | 199 | 150 | 50 |
| Virtual Golf | 199 | 150 | 50 |
| Virtual Open Tennis | 299 | 250 | 100 |
| Virtual Pool | 299 | 250 | 100 |
| VMX Racing | 449 | 400 | 175 |
| V-Rally | 449 | 400 | 175 |
| VR Baseball '97 | 449 | 400 | 175 |
| War Gods | 449 | 400 | 175 |
| Warcraft 2 | 399 | 350 | 150 |
| Warhammer | 449 | 300 | 125 |
| Warhawk | 399 | 100 | 25 |
| WCW vs the World | 449 | 400 | 175 |
| Whizz | 399 | 350 | 150 |
| *Wild Arms | 599 | 450 | 150 |
| Wing Commander 3 | 299 | 150 | 50 |
| Wing Commander 4 | 399 | 300 | 125 |
| Wing Over | 449 | 400 | 175 |
| Williams Arcade Coll. | 399 | 350 | 150 |
| Wipeout | 249 | 150 | 50 |
| Wipeout 2097 | 249 | 200 | 75 |
| World Cup Golf | 199 | 100 | 25 |
| Worms | 299 | 250 | 100 |
| Wrecking Crew | 449 | 400 | 175 |
| Wrestlemania | 299 | 150 | 50 |
| WWF In Your House | 399 | 350 | 150 |
| X2 | 399 | 350 | 150 |
| X-Com | 399 | 250 | 75 |
| X-Com 2 | 399 | 300 | 125 |
| Xevious 3D | 399 | 350 | 150 |
| Z | 449 | 400 | 175 |
| Zero Divide | 299 | 100 | 25 |

Vi Köper : 800:- Vi Säljer : 1300:-

## TILLBEHÖR

SVERIGES LÄGSTA PRIS!!

SPELIA UTFÖR MULTI-X OMBYGGNADER, UNDERHÅLL SAMT REPARATIONER AV ALLA SLAGS KONSOLLER !!!

VI KÖPER ÄVEN TRASIGA SPEL !!!

# LIA

*Begagnad maskin inkl. handkontroll, kablar, demo cd & 2 hemliga spel. Priset gäller så länge lagret räcker

**Vi Köper : 600:-  Vi Säljer : 1000:- (inkl. 2 hemliga spel)**

| | nytt | / beg. | / vi köper |
|---|---|---|---|
| Actua Golf | 399 | 300 | 125 |
| Actua Soccer Club Ed. | 399 | 300 | 127 |
| Alien Trilogy | 299 | 200 | 75 |
| Alone in Dark 2 - Jack | 299 | 100 | 25 |
| Amok | 399 | 300 | 125 |
| Andretti Racing | 299 | 100 | 25 |
| Area 51 | 399 | 300 | 125 |
| Athlete Kings | 299 | 250 | 100 |
| Atlantis | 499 | 400 | 175 |
| Baku Baku Animal | 399 | 300 | 125 |
| Batman Forever | 299 | 250 | 100 |
| Battle Stations | 299 | 250 | 100 |
| Battle Monsters | 149 | 100 | 25 |
| Big Hurt Baseball | 299 | 100 | 25 |
| Black Dawn | 399 | 300 | 125 |
| Blam! Machinehead | 299 | 250 | 100 |
| Blast Chamber | 299 | 250 | 100 |
| Blazing Dragons | 399 | 250 | 100 |
| Bomberman | 449 | 350 | 150 |
| Bubble Bobble | 199 | 150 | 50 |
| Bug | 399 | 250 | 100 |
| Bug 2 | 449 | 350 | 150 |
| Bust a Move 2 | 449 | 300 | 125 |
| Casper | 399 | 200 | 75 |
| Chaos Control | 299 | 250 | 100 |
| Clockwork Knight | 299 | 100 | 25 |
| Clockwork Knight 2 | 399 | 300 | 125 |
| Command & Conquer | 399 | 250 | 100 |
| Crime Wave | 449 | 300 | 125 |
| Croc | 399 | 350 | 150 |
| Crow - City Of Angels | 449 | 300 | 125 |
| Crusader No Remorse | 299 | 200 | 75 |
| Cyberia | 449 | 100 | 25 |
| Cyber Speedway | 299 | 200 | 75 |
| D | 199 | 100 | 25 |
| Danus Galden | 299 | 100 | 25 |
| Danus 2 | 449 | 250 | 100 |
| Darklight Conflict | 399 | 300 | 125 |
| Dark Savior | 449 | 200 | 75 |
| Daytona USA | 299 | 100 | 25 |
| Daytona CC Edition | 449 | 250 | 100 |
| Defcon 5 | 299 | 250 | 100 |
| Destruction Derby | 449 | 200 | 75 |
| Die Hard Arcade | 449 | 350 | 150 |
| Die Hard Trilogy | 299 | 200 | 75 |
| Digital Pinball | 299 | 100 | 25 |
| Discworld | 249 | 100 | 25 |
| Discworld 2 | 449 | 350 | 150 |
| Doom | 299 | 200 | 75 |
| Dragon Force | 449 | 350 | 150 |
| Duke Nukem 3D | 499 | 400 | 175 |
| Earthworm Jim 2 | 449 | 350 | 150 |
| Enemy Zero | 599 | 450 | 200 |
| Euro 96 | 199 | 100 | 25 |
| Exhumed | 299 | 200 | 75 |
| F1 Challenge | 449 | 150 | 50 |
| FIFA 96 | 199 | 100 | 25 |
| FIFA '97 | 199 | 100 | 25 |
| FIFA '98 -Road to W.C. | 399 | 350 | 150 |
| Fighters Megamix | 499 | 350 | 150 |
| Fighting Force | 449 | 350 | 150 |
| Fighting Vipers | 199 | 100 | 25 |
| Galactic Attack | 299 | 250 | 100 |
| Galaxy Fighters | 449 | 250 | 100 |
| Gex | 449 | 250 | 100 |
| Ghen War | 299 | 200 | 75 |
| Golden Axe | 399 | 200 | 75 |
| Gnd Run | 399 | 250 | 100 |
| Guardian Heroes | 399 | 150 | 50 |
| Gun Griffon | 399 | 200 | 75 |
| Hang On GP '96 | 299 | 100 | 25 |
| Hardcore 4x4 | 449 | 200 | 75 |
| Hexen | 449 | 250 | 100 |
| Highway 2000 | 299 | 200 | 75 |
| Hi-Octane | 149 | 100 | 25 |
| Horde | 399 | 200 | 75 |
| Independence Day | 399 | 300 | 125 |
| Int. Victory Goal | 199 | 100 | 25 |
| In the Hunt | 299 | 150 | 50 |
| Jewels of the Oracle | 449 | 300 | 125 |
| Johnny Bazookatone | 299 | 250 | 100 |
| Kelo Flying Squad. 2 | 299 | 200 | 75 |
| King of Fighters '95 | 449 | 350 | 150 |
| Last Bronx | 499 | 400 | 175 |
| Lemmings 3D | 299 | 250 | 100 |
| Lethal Enforcers | 449 | 350 | 150 |
| Loaded | 449 | 200 | 75 |
| Lost World-Jurassic 2 | 399 | 350 | 150 |
| Madden NFL '97 | 299 | 200 | 75 |
| Magic Carpet | 299 | 100 | 25 |
| Mansion Hidden Souls | 199 | 100 | 25 |
| Manx TT | 449 | 300 | 125 |
| Mass Destruction | 299 | 250 | 100 |
| Mega Man X3 | 449 | 350 | 150 |
| Mighty Hits | 399 | 300 | 125 |
| Mr. Bones | 449 | 250 | 100 |
| Mortal Kombat 2 | 199 | 100 | 25 |
| Mortal Kombat 3 Ult. | 399 | 200 | 75 |
| Mortal Kombat Trilogy | 449 | 400 | 175 |
| Myst | 399 | 150 | 50 |
| Mystaria | 299 | 100 | 25 |
| Nascar '98 | 399 | 350 | 150 |
| NBA Action | 199 | 100 | 25 |
| NBA Action '98 | 449 | 350 | 150 |
| NBA Jam Extreme | 299 | 200 | 75 |
| NBA Jam T.E | 299 | 150 | 50 |
| NBA Live '97 | 299 | 200 | 75 |
| NBA Live'98 | 399 | 350 | 150 |
| Need for Speed | 299 | 150 | 50 |
| NFL Quaterb. Club '96 | 199 | 100 | 25 |
| NFL Quaterb. Club '97 | 449 | 250 | 100 |
| NHL All Star Hockey | 399 | 100 | 25 |
| NHL '97 | 199 | 100 | 25 |
| NHL '98 | 399 | 350 | 150 |
| NHL Breakaway '98 | 449 | 350 | 150 |
| NHL Powerplay | 449 | 300 | 125 |
| Nights + pad | 399 | 300 | 125 |
| Nights | 399 | 150 | 50 |
| Night Warriors/Darkst. | 199 | 150 | 50 |
| Off World Interceptor | 149 | 100 | 25 |
| Olympic Soccer | 299 | 200 | 100 |
| Panzer Dragoon | 149 | 100 | 25 |
| Panzer Dragoon 2 | 399 | 150 | 50 |
| Parodius | 449 | 250 | 100 |
| Pebble Beach Golf | 449 | 100 | 50 |
| PGA '97 | 299 | 100 | 25 |
| Primal Rage | 299 | 150 | 50 |
| Pro Pinball | 299 | 200 | 75 |
| Quake | 499 | 400 | 175 |
| Rayman | 399 | 300 | 125 |
| Re-Loaded | 449 | 300 | 125 |
| Resident Evil | 499 | 400 | 175 |
| Return Fire | 449 | 300 | 125 |
| Revolution X | 299 | 100 | 25 |
| Rise 2 - Resurrection | 149 | 100 | 25 |
| Robotica | 449 | 250 | 100 |
| Robopit | 299 | 250 | 100 |
| Road Rash | 299 | 200 | 75 |
| Scorcher | 299 | 200 | 75 |
| Sea Bass Fishing | 449 | 300 | 125 |
| Sega Rally | 399 | 200 | 75 |
| Sega Touring Cars | 499 | 400 | 175 |
| Shellshock | 199 | 100 | 25 |
| Shining in Holy Ark | 499 | 350 | 150 |
| Shining Wisdom | 449 | 200 | 100 |
| Shinobi X | 399 | 250 | 100 |
| Shockwave Assault | 299 | 100 | 25 |
| Sim City 2000 | 349 | 250 | 100 |
| Skeleton Warriors | 149 | 100 | 25 |
| Sky Target | 449 | 250 | 100 |
| Slam & Jam | 299 | 250 | 100 |
| Sonic Jam | 449 | 350 | 150 |
| Sonic 3D Blast | 449 | 350 | 150 |
| Sonic R | 499 | 400 | 175 |
| Soviet Strike | 299 | 150 | 50 |
| Spacehulk | 149 | 100 | 25 |
| Spot Goes Hollywood | 449 | 350 | 150 |
| Story of Thor 2 | 449 | 200 | 75 |
| Streetfighter Alpha | 299 | 200 | 75 |
| Streetfighter Alpha 2 | 449 | 350 | 150 |
| Streetfighter Movie | 399 | 200 | 75 |
| Street Racer | 449 | 200 | 75 |
| Striker '96 | 199 | 100 | 25 |
| Theme Park | 299 | 150 | 100 |
| Three Dirty Dwarfs | 449 | 250 | 100 |
| Thunderhawk 2 | 449 | 100 | 25 |
| Tilt | 449 | 250 | 100 |
| Titan Wars | 449 | 250 | 100 |
| Tomb Raider | 349 | 200 | 75 |
| Torico | 399 | 300 | 125 |
| Toshinden | 299 | 150 | 50 |
| Toshinden URA | 399 | 300 | 125 |
| Trash It | 449 | 300 | 125 |
| True Pinball | 449 | 350 | 100 |
| Tunnel B1 | 399 | 150 | 50 |
| Valora Valley Golf | 299 | 150 | 50 |
| Victory Boxing JVC | 299 | 100 | 50 |
| Virtua Cop + pistol | 449 | 350 | 150 |
| Virtua Cop | 449 | 200 | 75 |
| Virtua Cop 2 + pistol | 599 | 399 | 175 |
| Virtua Cop 2 | 449 | 300 | 125 |
| Virtua Fighter | 199 | 100 | 25 |
| Virtua Fighter 2 | 199 | 100 | 25 |
| Virtua Fighter Kids | 199 | 100 | 25 |
| Virtua Fighter Remix | 399 | 100 | 50 |
| Virtual Golf | 449 | 250 | 100 |
| Virtual Hydlide | 299 | 100 | 25 |
| Virtual On | 449 | 250 | 100 |
| Virtua Open Tennis | 199 | 100 | 25 |
| Virtual Racing | 199 | 100 | 25 |
| Virtual Pool | 449 | 300 | 125 |
| Warcraft 2 | 399 | 350 | 150 |
| Wing Arms | 449 | 200 | 75 |
| Wipeout | 299 | 100 | 25 |
| Wipeout 2097 | 399 | 350 | 150 |
| World Cup Golf | 199 | 150 | 50 |
| W.Series Baseball | 299 | 150 | 50 |
| W.Series Baseball 2 | 449 | 250 | 100 |
| Worldwide Soccer'97 | 199 | 150 | 50 |
| Worldwide Soccer'98 | 499 | 400 | 175 |
| Worms | 449 | 300 | 125 |
| WWF In Your House | 449 | 300 | 125 |
| WWF Wrestlemania | 299 | 150 | 50 |
| X-men | 199 | 150 | 50 |

## TILLBEHÖR

| | nytt | / beg. | / vi köper |
|---|---|---|---|
| Action Replay | 499 | 400 | 150 |
| Arcade Racer, ratt | 699 | 500 | 200 |
| Antennkabel | 249 | 200 | 100 |
| Antennkabel, orginal | 299 | 250 | 100 |
| Batteri Backup 8M | 399 | 300 | 150 |
| Handkont.Förlängnings | 99 | 80 | 20 |
| Handkontroll | 199 | 150 | 50 |
| Handkontroll, orginal | 299 | 200 | 50 |
| Handk., 2 trådlösa | 499 | 400 | 150 |
| Konverter/Adapter | 249 | 200 | 50 |
| Pistol | 299 | 200 | 50 |
| Pistol Predator/Cobra | 399 | 300 | 100 |
| RGB-scart | 249 | 200 | 100 |
| Virtua Stick | 499 | 400 | 150 |

## Beg. spel:

### KÖP

Ring, skriv eller faxa in en lista på de spel du önskar köpa & vi levererar inom 24 timmar. ( maskiner levereras inom 3 dagar )

### BYT

Sätt ihop en lista på det du vill byta. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger.

Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt eventuella reservtitlar ifall en titel skulle vara tillfälligt slut. Glöm ej att skriva om du vill ha nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej skriva postgironr. / bankgironr.

Skriv ditt namn,adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift.
Spelen kommer till dig inom 3 dagar.

### SÄLJ

Skriv ned den totala summan på dina spel. Skriv sedan om du önskar få pengarna insatta på bank eller postgiro.

Skriv ditt namn,adress,postnummer, telefonnummer samt personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift.
Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

Skicka spelen till: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

### KÖPINFORMATION

*Våra inköpspriser gäller per postorder.

*Alla priser är inkl. moms.

*Postavgiften tillkommer med 35:-/brev & 105:-/paket

*Ej utlästa paket debiteras med 150:-

* 3 års garanti på nytt, 1 års garanti beg. (lasermaskiner = 1år)(lasermaskiner = 6mån.)

*Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 15 mars 1998.

*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !

**Valhallavägen 36**

**Tekniska Högskolan**

**BUTIK & POSTORDER**

**08/150 600**

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 688 Attack Sub | 200 | Curse | 250 | Greendog | 150 | Micro Machines '96 | 450 | Rastan Saga 2 | 250 | Sword of Sodan 2 | 300 |
| Aero the Acrobat | 450 | Cutthroat Island | 450 | Grind Stormer | 400 | Micro Machines Military | 450 | RBI Baseball 94 | 250 | Sword of Vermillion | 200 |
| Adv. Batman & Robin | 450 | Cyberball | 150 | Gunship | 300 | Might & Magic | 300 | Real Monsters | 450 | Sylvester & Tweety | 350 |
| Afterburner 2 | 100 | Cyborg Justice | 300 | Gunstar Heroes | 300 | MIG-29 Fighter Pilot | 350 | Red Zone | 400 | Syndicate | 300 |
| Agassi Tennis | 150 | Dahna | 200 | Gynoug | 150 | Mighty Max | 400 | Revenge of Shinobi | 250 | T2-Arcade Game | 150 |
| Air Diver | 250 | Daffy Duck in Hollyw | 450 | Hardball | 150 | Mike Ditka's Football | 250 | Rings of Power | 50 | T2-Judgement Day | 200 |
| Aladdin | 300 | Dark Castle | 100 | Hard Drivin' | 200 | MLBPA Baseball | 250 | Rise of the Robots | 200 | Talespin | 300 |
| Aleste | 300 | D Robinson Basketb. | 150 | Heavy Nova | 250 | Mr Nutz | 400 | Risk | 550 | Talmit's Adventure | 250 |
| Alex Kid in E.Castle | 100 | Davis Cup Tennis | 150 | Hellfire | 150 | Monopoly | 500 | Ristar | 400 | Tazmania | 250 |
| Alien 3 | 150 | Deadly Moves/Power | 300 | Herzog Zwei | 200 | Moonwalker | 250 | Risky Woods | 200 | Tazmania 2 | 300 |
| Alien Soldier | 400 | Decap Attack | 150 | High Seas Havoc | 400 | Mortal Kombat | 300 | Road Blasters | 250 | Team USA Basketball | 100 |
| Alien Storm | 100 | Desert Demolition | 350 | Hit the Ice | 300 | Mortal Kombat 2 | 400 | Road Rash | 200 | Techno Clash | 300 |
| Alisia Dragon | 150 | Desert Strike | 100 | Hydlide | 250 | Mortal Kombat 3 | 500 | Road Rash 2 | 250 | Tecmo NBA Basketb | 250 |
| Altered Beast | 50 | Dick Tracy | 250 | Home Alone | 150 | Mortal Kombat 3 U'l. | 500 | Road Rash 3 | 450 | Terminator | 100 |
| Andretti Racing | 400 | Dino Dinis Soccer | 400 | Hook | 350 | M.Ali Boxing | 100 | Robocop 3 | 300 | Test Drive 2-The Duel | 350 |
| Animaniacs | 400 | Dinosaurs for Hire | 350 | IMG Tennis | 200 | Mutant L. Football | 150 | Robocop vs Termin. | 300 | Tetris | 300 |
| Another World | 50 | Disney Collection | 400 | Immortal | 300 | Mutant L. Hockey | 250 | Rock & Roll Racing | 400 | Theme Park | 450 |
| Aquatic Games | 250 | DJ Boy | 250 | Incredible Hulk | 150 | Mystic Defender | 150 | Rolo to the Rescue | 200 | Thunder Force 2 | 100 |
| Arch Rivals | 200 | Double Clutch | 350 | Int S.Soccer Deluxe | 250 | NBA Action '95 | 150 | Runark | 250 | Thunder Force 3 | 200 |
| Ariel Little Mermaid | 550 | Double Dragon | 200 | Int.Tour Tennis | 350 | NBA Jam | 150 | Samurai Showdown | 300 | Thunder Force 4 | 250 |
| Arnold Palmer Golf | 150 | Double Dragon 3 | 300 | Indiana Jones | 250 | NBA Jam T.E | 150 | Second Samurai | 350 | Tick | 300 |
| Arrow Flash | 100 | Double Dragon 5 | 250 | James Bond | 250 | NBA Live '95 | 100 | Sensible Soccer | 200 | Tintin i Tibet | 450 |
| Art Alive | 100 | Dracula | 300 | James Pond | 200 | NBA Live '96 | 250 | Shadow of the Beast | 50 | Tiny Toons | 350 |
| Asterix | 400 | Dragon | 350 | James Pond 2 | 250 | NBA Live '97 | 350 | Shadow of the B. 2 | 100 | Tiny Toons A. Sports | 400 |
| Asterix 2 | 500 | Dragon's Fury | 150 | James Pond 3 | 350 | NBA Showdown | 150 | Shadow Dancer | 250 | Toe Jam & Earl | 200 |
| Atomic Robokid | 200 | Dragon's Fury 2 | 300 | Jewel Master | 250 | NHL All S Hockey '95 | 250 | Shaq Fu | 350 | Toe Jam & Earl 2 | 400 |
| Atomic Runner | 300 | Dr.Robotniks | 350 | Jimmy White Snooker | 400 | NHL Hockey | 150 | Shining in Darkness | 200 | Toki/JuJu | 150 |
| ATP Tennis | 400 | Dungeons & Dragons | 100 | Joe & Mac Caveman | 300 | NHL Hockey '94 | 50 | Shining Force | 400 | Top Gear 2 | 300 |
| Austr Rugby League | 350 | Dynamite Duke | 350 | J.Madden Football | 50 | NHL Hockey '95 | 100 | Shining Force 2 | 550 | Toughman Boxing | 400 |
| Back to the Future 3 | 200 | Dynamite Headdy | 350 | J.Madden Footb. '92 | 50 | NHL Hockey '96 | 100 | Shinobi 3 | 300 | Toxic Crusaders | 300 |
| Balls Jacks | 300 | Dune 2 | 550 | J.Madden Footb. '93 | 50 | NHL Hockey '97 | 350 | Sidepocket | 300 | Toy Story | 300 |
| Ballz 3D | 200 | EA Hockey | 50 | J.Madden Footb. '94 | 100 | NHLPA Hockey '93 | 50 | Skeleton Krew | 350 | Trouble Shooter | 200 |
| Barkley Basketball | 350 | EA Double Header | 100 | J.Madden Footb. '95 | 150 | N. Mansell Racing | 450 | Skönheten & Odjuret | 550 | True Lies | 300 |
| Bart's Nightmare | 350 | Earthworm Jim | 400 | J.Madden Footb. '96 | 200 | Nobunga's Ambition | 600 | Slaughter Sport | 300 | Turbo Outrun | 300 |
| Bart vs S Mutants | 300 | Earthworm Jim 2 | 450 | J.Madden Footb. '97 | 250 | Normy's Beach B.O. | 200 | Slime World | 250 | Truxton | 100 |
| Batman | 200 | Ecco the Dolphin | 150 | J.Montana Football | 100 | Olympic Gold | 200 | Smash T.V. | 300 | Turrican | 250 |
| Batman Returns | 150 | Ecco the Dolphin 2 | 200 | J.Montana Football 2 | 150 | Olympic S.Games | 450 | Smurfarna | 450 | Turtles | 300 |
| Batman Forever | 500 | El Viento | 200 | J.Montana Football 3 | 250 | Onslaught | 300 | Snake Rattle & Roll | 450 | Turtles-Tournament F. | 350 |
| Battle Ship | 400 | Elitserien '95 | 50 | Jordan vs Bird | 200 | Outrunners | 400 | Soleil | 500 | Twin Hawk | 200 |
| Battle Squadron | 250 | Elitserien '96 | 200 | Judge Dredd | 400 | Ooze | 350 | Sonic | 100 | Two Crude Dudes | 300 |
| Battle Toads | 200 | E. Holeyfield Boxing | 100 | Jungle Book | 450 | Outrun | 200 | Sonic 2 | 150 | Ultimate Soccer | 350 |
| Berenstein Bear Adv. | 350 | Empire of Steel | 200 | Jungle Strike | 150 | Outrun 2019 | 250 | Sonic 3 | 400 | Uncharted Waters | 400 |
| Bill Walsh Coll Footb. | 350 | Eswat | 50 | Jurassic Park | 250 | Pacmania | 250 | Sonic 3D | 450 | Universal Soldier | 300 |
| Bimini Run | 300 | Eternal Champions | 250 | Jurassic Park 2 | 400 | Pagemaster | 350 | Sonic Compilation | 450 | Urban Strike | 250 |
| Blades of Vengeance | 300 | Euro Club Soccer | 50 | KaGeKi-Fists of Steel | 250 | Paperboy | 200 | Sonic Spinball | 300 | Vectorman | 350 |
| Blaster Master 2 | 350 | Ex-Mutants | 300 | Kawasaki Bike Chall | 350 | Paperboy 2 | 350 | Sonic & Knuckles | 350 | Virtua Fighter 2 | 450 |
| Bloodshot | 400 | F1 Domark | 400 | Kid Chameleon | 100 | Pelé Soccer | 250 | Space Harrier 2 | 200 | Virtual Bart | 450 |
| Body Count | 250 | F-117 Night Storm | 400 | King of the Monsters | 250 | Pelé Soccer 2 | 350 | Sparkster | 300 | Virtual Racing | 500 |
| Bonanza Bros | 100 | F-22 Interceptor | 100 | King's Bounty | 300 | Pete Sampras Tennis | 150 | Speedball 2 | 250 | Volleyball | 200 |
| Boogerman | 350 | Faery Tale Adventure | 50 | Klax | 250 | P. Sampras T. '96 | 300 | Spiderman | 200 | Wardner Forest | 400 |
| Bubba & Stix | 350 | Fantasia | 200 | Krusty's Funhouse | 250 | PGA European Tour | 250 | Spiderman & X-men | 300 | Warlock | 400 |
| Bubble & Squeak | 350 | Fantastic Dizzy | 250 | Landstalker | 400 | PGA Tour Golf | 150 | Splatterhouse 2 | 250 | Warpspeed | 300 |
| Bubsy the Bobcat | 200 | Fatal Fury | 200 | Last Battle | 200 | PGA Tour Golf 2 | 200 | Splatterhouse 3 | 350 | Warsong | 550 |
| Bubsy the Bobcat 2 | 400 | Fatal Fury 2 | 250 | Lawnmower Man | 450 | PGA Tour Golf 3 | 250 | Spot Goes to Hollyw | 350 | Wayne Gretzky Hockey | 400 |
| Buck Rogers | 100 | Fatal Labyrinth | 100 | Legend of Galahad | 200 | PGA Tour Golf '96 | 250 | Star Control | 200 | Where in T. is C.S? | 50 |
| Budokan | 350 | Fatal Rewind | 100 | Lemmings | 250 | Phantasy Star 2 | 200 | Stargate | 350 | Where in W. is C.S? | 350 |
| Bugs Bunny | 400 | Ferrari G.P Challange | 300 | Lethal Enforc+pistol | 500 | Phantasy Star 3 | 200 | Starflight | 100 | Wimbledon Tennis | 250 |
| Bulls vs Blazers | 100 | Fever Pitch Soccer | 450 | Lethal Enforcers 2 | 400 | Phantasy Star 4 | 250 | Stormlord | 250 | Winter Challange | 150 |
| Bulls vs Lakers | 100 | FIFA Soccer | 50 | LHX Attack Chopper | 300 | Phelios | 100 | Story of Thor | 350 | Winter Olympics | 200 |
| Buster D. Boxing | 100 | FIFA Soccer '95 | 100 | Light Crusader | 350 | Pinocchio | 450 | Streetfighter 2-Ch.E. | 250 | Wiz & Liz | 250 |
| Caliber 50 | 300 | FIFA Soccer '96 | 150 | Lion King | 350 | Pitfall | 400 | Street Smart | 250 | Wonderboy 3 | 200 |
| California Games | 200 | FIFA Soccer '97 | 250 | Lost Vikings | 350 | Pit Fighter | 200 | Streets of Rage | 150 | Wonderboy 5 | 150 |
| Cannon Fodder | 500 | Fire Shark | 250 | Lotus Turbo Chall. | 250 | Pop & Twinbee | 350 | Streets of Rage 2 | 250 | World Champ.Socc.2 | 250 |
| Captain America | 200 | Flashback | 100 | Lotus 2 Recs | 250 | Populous | 100 | Streets of Rage 3 | 300 | World Class Leaderb | 300 |
| Castlevania | 200 | Flicky | 200 | M1 Abrams Battle Tank | 200 | Populous 2 | 250 | Street Racer | 450 | World Cup Italia '90 | 50 |
| Castle of Ilusion | 200 | Flink | 400 | Marble Madness | 100 | Power Monger | 100 | Strider | 100 | World Cup USA '94 | 150 |
| Centurion | 300 | Flintstones | 350 | Mario L. Hockey | 250 | Power Rangers | 350 | Strider 2 | 150 | World Heroes | 400 |
| Chakan | 250 | Forgotten Worlds | 100 | Marko's Magic Soccer | 100 | Power Rangers 2 | 450 | Subterrania | 400 | World of Ilusion | 350 |
| Champion Bowling | 450 | Gaires | 200 | Marsupilami | 200 | Predator 2 | 150 | Summer Challange | 300 | World Trophy Soccer | 250 |
| Champion Soccer | 400 | Gain Ground | 200 | Maui Mallard-Donald D. | 350 | Premier Manager '97 | 450 | Sunset Riders | 200 | Worms | 450 |
| Chiki Chiki Boys | 150 | Galaxy Force 2 | 250 | Maximum Carnage | 350 | Primal Rage | 250 | Super Battletank | 400 | Wrestle War | 200 |
| Chuck Rock | 250 | Garfield | 350 | McDonald's T. Island | 250 | Prince of Persia | 250 | Super Hang On | 200 | WWF-Raw | 400 |
| Chuck Rock 2 | 400 | Gauntlet 4 | 450 | Mega Bomberman | 400 | Prince of Persia 2 | 450 | Super Kick Off | 100 | WWF-Royal Rumble | 250 |
| Classic Collection | 450 | General Chaos | 250 | Mega Games 1 | 400 | Probotector/Contra | 300 | Super League Baseb. | 50 | Yu Yu Hokusho 2 | 400 |
| Clayfighter | 450 | Generations Lost | 450 | Mega-lo-Mania | 250 | Pro Quarterback | 250 | Superman | 250 | Xenon 2 | 150 |
| Cliffhanger | 250 | G.Foreman Boxing | 100 | Mega Panel | 250 | Psycho Pinball | 450 | Super Monaco GP | 150 | X-men | 400 |
| Columns | 250 | Ghostbusters | 150 | Mega SWIV | 400 | Puggsy | 300 | Super Monaco GP 2 | 300 | X-men 2 | 450 |
| Combat/Battle Cars | 300 | Ghouls & Ghosts | 100 | Mega Turrican | 350 | Quackshot-Donald D | 200 | Super Off Road | 250 | Zero Tolerance | 300 |
| Comix Zone | 450 | Global Gladiators | 200 | Menacer | 200 | Quad Challange | 450 | Super Real Basketba | 150 | Zero Wing | 150 |
| Cool Spot | 350 | Gods | 100 | Mercs | 300 | Radical Rex | 300 | Super Skidmarks | 500 | Zool | 300 |
| Corporation | 50 | Golden Axe | 100 | Mickey Mania | 350 | Raiden Trad | 250 | Super Streetfighter 2 | 400 | Zombies Ate My N. | 250 |
| Cosmic Spacehead | 350 | Golden Axe 2 | 150 | Micro Machines | 350 | Rainbow Island | 250 | Super Thunder Blade | 150 | Zoom | 150 |
| Crack Down | 150 | Golden Axe 3 | 250 | Micro Machines 2 | 400 | Rambo 3 | 250 | Super Wrestlemania | 250 | | |
| Crueball-Twist Flipper | 300 | Grand Slam Tennis | 200 | | | Rampart | 350 | Sword of Sodan | 250 | | |

Valhallavägen 36

Ⓣ Tekniska Högskolan

XXX:- =

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.

VÄLKOMNA!

REA
SUPER NINTENDO
REA
100:-
200:-
100:-
350:-
250:-
400:-
350:-
350:-
150:-
100:-
250:-
150:-
100:-
200:-
150:-
150:-
399:-
200:-
100:-
200:-
100:-
200:-
150:-
150:-
350:-
150:-
350:-
150:-
100:-
100:-
100:-
Actraiser 150
Addams Family 200
Addams Family V 400
Aero the Acrobat 450
Aladdin 450
Alien 3 200
Animaniacs 450
Another World 100
Ardy Lightfoot 450
Art of Fighting 450
Asterix 300
Asterix & Obelix 550
Axelay 150
Batman Forever 400
Battleclash 50
Battle Toads vs D D 200
Battletoads Battlem 450
Beavis & Butthead 350
Beauty & the Beast 550
Best of the Best 300
Biker Mice from Mars 450
Biometal 450
Blackhawk 250
Blazing Skies 200
B O B 250
Boogerman 300
Breath of Fire 2 600
Brett Hull Hockey 150
Bubsy the Bobcat 250
Bugs Bunny 350
Cannon Fodder 500
Castlevania 4 150
Castlevania 5 550
Chessmaster 450
Choplifter 3 350
Chuck Rock 400
Clayfighter 350
Clayfighter 2 400
Claymates 400
Cliffhanger 200
Cool Spot 400
Cutthroat Island 350
Daffy Duck 350
Darius Twin 150
Demolition Man 350
Desert Fighter 450
Desert Strike 250
Dino Dini's Soccer 350
Donkey Kong Country 450
Donkey Kong C. 2 550
Donkey Kong C. 3 600
Doom 500
Double Dragon 5 200
Dracula 350
Dragon 250
Dragon's Lair 150
DSV Seaquest 500
Earthworm Jim 350
Earthworm Jim 2 450
Eek the Cat 300
Equinox 150
ESPN Baseball 100
Exhaust Heat 300
Fatal Fury Special
Fever Pitch Soccer 400
FIFA Soccer 150
FIFA Soccer 96 250
FIFA Soccer '97 350
Final Fantasy-M Quest 550
Final Fight 150
Flashback 100
Flintstones 400
Flintstones the Movie 450
Foreman for Real 350
Fun & Games 300
F-Zero 250
Ghoul Patrol 400
Ghouls & Ghosts 150
Gods 150
Goof Troop 400
Great Circus Mystery 500
Hole in One Golf 300
Hook 350
Illusion of Time/Gaia 250
Incredible Hulk 400
Indiana Jones Adv. 350
Int Superstar Soccer 250
Int Superstar S DL 550
Jimmy C Tennis 200
Joe & Mac 250
J Madden Football '93 150
J Madden Football '94 200
J Madden Football 95 200
Judge Dredd 450
Junglebook 500
Jurassic Park
Jurassic Park 2
Justice League
Kick Off 200
Killer Instinct 200
King Arthur's World 150
Kirby's Dreamcourse 300
Kirby's Ghosttrap 450
Kirby's Funpack 450
Krusty's S. Funhouse 150
Lagoon 150
Lawnmower Man 400
Last Action Hero 250
Legend 200
Lemmings 200
Lemmings 2
Lion King 550
Lord of the Rings 450
Lost V... 200
Magic Sword 200
Maximum Carnage
Megaman X
Megaman X3
400
450
450
Mortal Kombat
Mortal Kombat 2
Mortal Kombat 3
NBA Jam 250
NBA Jam T.E 300
NBA Live '95 250
NBA Live '96 350
NBA Live '97 500
NHLPA Hockey '93 50
NHL Hockey '94 100
NHL Hockey 95 100
NHL Hockey '96 350
NHL Hockey '97 450
Nigel Mansell Indy Car 400
Nigel Mansell Racing 350
Olympic S Games 350
Oscar 450
Pagemaster 400
PGA Tour Golf 200
PGA Tour Golf 96 450
Pilotwings 150
Pinball Dreams 350
Pinball Fantasies 450
Pinocchio
Pitfall
Pocky & Rocky
Pocky & Rocky 2
Populous
Populous 2
Power Drive
Power Rangers
Prehistoric Man
Primal Rage 400
Prince of Persia 250
Prince of Persia 2
Puzzle Bobble
R-Type
Realm
Rival Turf
Robocop vs
Rock & Roll
Scope
Secret of E...
Secret of Mana 550
Side Pocket 550
Sim City 350
Sim City 2000 500
Shadowrun
Shaq Fu
500
400
450
...X-men 350
Stargate 250
Star ... Academy 400
100
150
... Turbo 300
450
450
Stunt Race FX
Sunset Riders 450
Super Adv. Island 250
Super Battletank 250
Super Battletank 2 300
Super Bomberman 300
Super Bomberman 2 550
Super Double Dragon 200
Super Dropzone 350
Super Empire Strikes 350
Super Gameboy 400
Super Mario All Stars 350
Super Mario Kart 450
Super Mario World 300
Super Mario World 2 550
Super Metroid 400
Super Morph 200
Super Off-Road 350
Super Punch Out 450
Super Soccer 100
Suer Star Wars 300
Super Streetfighter 2 600
Super Sviw 200
Super Tennis 100
Super Turrican 400
Syndicate 450
Terranigma 500
... Attack 400
... & Doctor Mario 450
... Park 500
Tintin i Tibet 350
Tiny Toon Adventures 350
... Sports 450
300
350
550
... Football 100
400
400
250
... Edition 450
400
U N Squadron 150
500
... Champ 250
250
400
450
500
...mpics 250
World Cup Striker 350
World Cup U S A 250
World League Basket 100
World Master Golf 400
Worms 550
Wrestlemania 150
Wrestlemania 2 450
X-Zone 100
Yogi Bear 400
Yoshi's Safari /scope/ 400
Young Merlin 200
X-men 450
Zelda 3 250
Zero the Kamikaze 400
Zombies ate My N 250
Gör någon glad!!
PRESENTKORT
Köp SPELIAS eminenta presentkort.
Presenkortet kopes på valfritt belopp & gäller på obegränsad tid.
VI HAR 30% PÅ ALLA NYA SNES & MEGA SPEL
500:-*
Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel
*Komplett maskin med en handkontroll + hemligt spel
måndag-fredag
lördag
Butik
Postorder
11.00-19.00
10.00-16.00
08/150 600
Orderfax

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

# www.spelia.se

(Beställ dina spel från oss via internet)

SPE

## HÄR HITTAR NI OSS I STOCKHOLM:

Valhallavägen 36
08-150 600

PC & MAC
Valhallavägen 22
08-150 500

Danvikstull
Barnängsgatan.11
08-642 03 64

POSTORDER
08-150 600

**RESIDENT 2 PAKETET**

2799:-

Playstation Multi-X + RGB scart + kontroll + minneskort + spelet Resident Evil 2

**STORA PSX PAKETET**

2799:-

Playstation + 2 kontroller + minneskort + vaska + kablar + 2 valfria spel

**N64 PAKETET**

2099:-

Nintendo 64 + kontroll + kablar + valfritt spel

**LAGERRENSNING PÅ SPEL TILL FÖLJANDE SYSTEM:**

upp till 50% rabatt

JAGUAR · PHILIPS CD-i · Nintendo · GAME BOY · NEO GEO · 3DO

spel från 50:-

Många beställningskuponger som skickats till oss har försvunnit i posthanteringen. Vi ber er därför att stoppa beställningstalongen i ett kuvert och skriva av svarspostrutan utanpå kuvertet.

VÅR VERKSTAD:

Valhallavägen 22
08- 150 500

maskiner & tillbehör

- -Reparerar
- -Bygger om
- -Modifierar
- -Rengör

**Gör din beställning & skicka in Portofritt!**

| Produkt: | pris: |
|---|---|
| 1. | |
| 2. | |
| 3. | |
| 4. | |
| 5. | |

Namn.
Adress.
Postnr. Postadress:

Frankeras ej
SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

PlayStation · SUPER NINTENDO · SEGA MEGA DRIVE

# LIA

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

# KÖPER BYTER SÄLJER

SUPER PLAY, NR. 21

## N64 SPEL

| | nytt/ beg. /vi köper | | | | nytt/ beg. /vi köper | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Aero Fighter Assault | 699 | 600 | 325 | Mace : The Dark Age | 649 | 550 | 300 |
| Blast Corps | 499 | 400 | 225 | Madden 64 | 599 | 500 | 275 |
| Bomberman 64 | 549 | 450 | 250 | Mario Kart 64 | 599 | 500 | 275 |
| Chameleon Twist | 649 | 550 | 300 | Mischief Makers | 499 | 450 | 250 |
| Clayfighter 63 1/2 | 599 | 500 | 275 | Mortal Kombat Trilogy | 699 | 600 | 325 |
| Cruisin USA | 549 | 450 | 250 | Multi Racing Champ. | 699 | 550 | 300 |
| Dark Rift | 649 | 550 | 300 | Nagano W. Olympics | 649 | 550 | 300 |
| Diddy Kong Racing | 599 | 500 | 275 | NBA Hangtime | 699 | 600 | 325 |
| Doom 64 | 699 | 600 | 325 | NFL Quaterback C.'98 | 649 | 550 | 300 |
| Duke Nukem' | 649 | 550 | 300 | NHL Breakaway '98 | 599 | 500 | 275 |
| Extreme G | 599 | 500 | 275 | Pilotwings 64 | 599 | 350 | 200 |
| Fifa '97 | 399 | 300 | 125 | San Fransisco Rush | 649 | 550 | 300 |
| Fifa '98-Road to W.C | 599 | 500 | 275 | Snobow Kids | 499 | 450 | 250 |
| Fighters Destiny | 649 | 550 | 300 | Star Wars | 649 | 400 | 225 |
| F1 Pole Position | 599 | 500 | 275 | Super Mario 64 | 599 | 450 | 250 |
| Golden Eye 007 | 649 | 550 | 300 | Tetrisphere | 499 | 450 | 250 |
| Hexen | 699 | 600 | 325 | Top Gear Rally | 599 | 550 | 300 |
| Int. Superstar Soccer | 699 | 600 | 325 | Turok | 599 | 500 | 275 |
| Killer Instinct Gold | 599 | 450 | 250 | Wargods | 649 | 550 | 300 |
| Lamborghini 64 | 649 | 550 | 300 | Wayne Gretzky 64 | 699 | 600 | 325 |
| Lylat Wars | 599 | 500 | 275 | Wave Race | 599 | 450 | 250 |
| Lylat W +rumblepack | 699 | 600 | 325 | WCW vs NWO W.T. | 699 | 600 | 325 |

## TILLBEHÖR

| | nytt/ beg. /vi köper | | | | nytt/ beg. /vi köper | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Antennkabel | 199 | 150 | 50 | Minneskort, x4 | 299 | 200 | 100 |
| Antennkabel, original | 249 | 200 | 50 | Minneskort, x28 | 399 | 300 | 150 |
| Förlängningssladd,3m | 99 | 50 | 20 | Ratt + pedaler | 699 | 550 | 200 |
| Handkontroll, färgad | 349 | 250 | 100 | Rumble Pack | 199 | 150 | 50 |
| Handkontroll, turbo | 299 | 200 | 100 | Rumble Pack, orginal | 249 | 200 | 50 |
| Handkontroll, original | 299 | 200 | 100 | Rumble Pack +minne | 299 | 250 | 100 |
| Minneskort (6 färger) | 199 | 150 | 50 | S-Video kabel | 199 | 150 | 50 |
| Minneskort, orginal | 249 | 200 | 50 | Stereo A/V kabel | 199 | 150 | 50 |

**BEGAGNAD N64** Vi köper 1000:- Vi säljer 1300:-

699:- inkl. Rumblepack

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.

VÄLKOMNA !

## Begagnade spel:

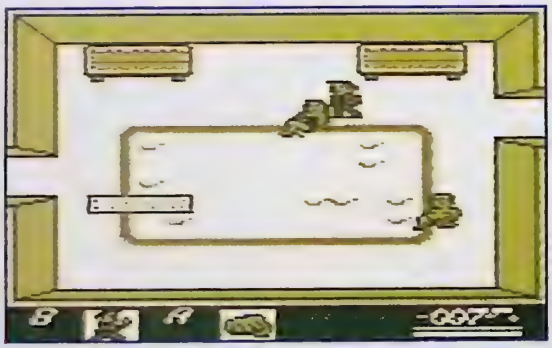
**måndag-fredag**

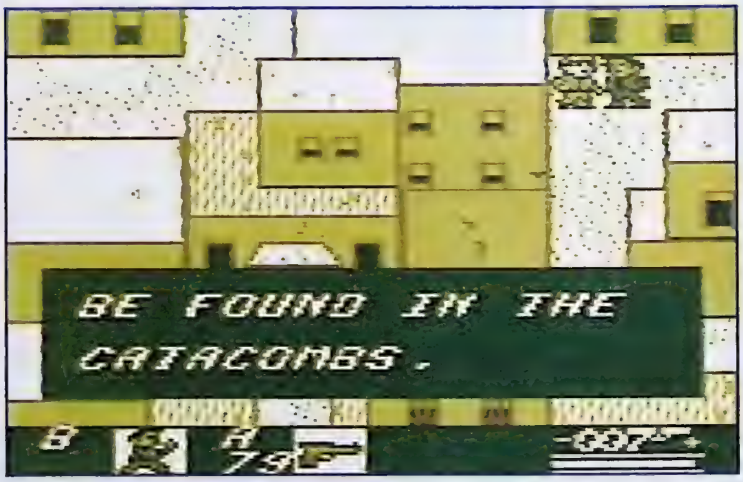
| | | | |
|---|---|---|---|
| Butik | 11.00-19.00 | 10.00-16.00 | 08/150 600 |
| Postorder | | | |
| Orderfax | dygnet runt | | 08/150 700 |

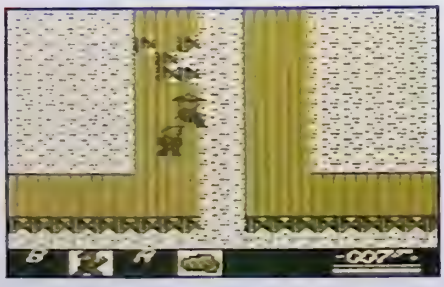
SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Saffire
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Efter framgångarna med *Goldeneye 007* vill alla spelbolag producera James Bond-spel. I höst kommer *Tomorrow Never Dies* till PlayStation. *James Bond 007* till Game Boy är redan här.

# James Bond





Att det var helt omöjligt att göra en konvertering av *Goldeneye 007* till Game Boy insåg Nintendo ganska snabbt. Men de hade rättigheterna att producera ett Bond-spel till Game Boy och ville självklart inte missa chansen att tjäna ännu mer pengar på den licensen. Så de lät spelutvecklarna Saffire producera ett helt nytt spel, och bad dem att låta sig influeras av *Zelda*.

James Bonds Game Boy-debut börjar i Kina, dit James har blivit skickad för att försöka stoppa en ökänd vapenliga. Och redan här känner den som har spelat *Zelda – Link's Awakening* väl igen sig. För att få fortsätta till andra platser runtom i världen, måste James först slutföra ett uppdrag i ett land, och för det behöver han ledtrådar och speciella föremål. Ledtrådarna får han av vänliga människor som han möter på vägen och föremålen ligger oftast gömda i hus eller i grottor.

**Tack vare musiken, omgivningarna och karaktärer som Jaws och Odd Job, har Saffire lyckats ge spelet en viss Bond-känsla.**

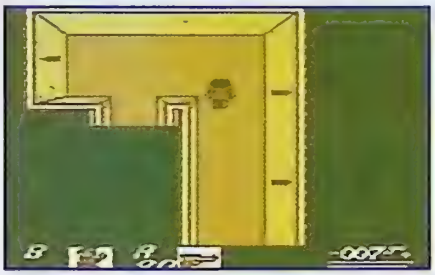
Menysystemet är också väldigt likt det i *Zelda – Link's Awakening* med mängder av föremål som man plockar fram med hjälp av A- och B-knapparna och sedan försöker använda vid olika tillfällen i hopp om att lösa ett mysterium eller lyckas besegra en fiende.

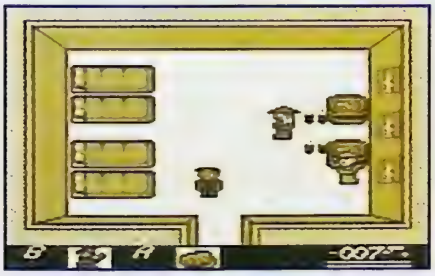
I äventyrets början är allting väldigt logiskt upplagt och James tar sig vidare utan några större problem. När han har avslutat det första uppdraget i Kina återvänder han till London där Q förser honom med sina senaste små uppfinningar. Inte heller det andra uppdraget är särskilt svårt att utföra, men ju närmare slutet av spelet han kommer, desto fler väl undangömda platser måste James leta upp för att kunna komma vidare, och desto fler mystiska föremål måste han förstå avsikten med för att kunna använda dem på bästa sätt.

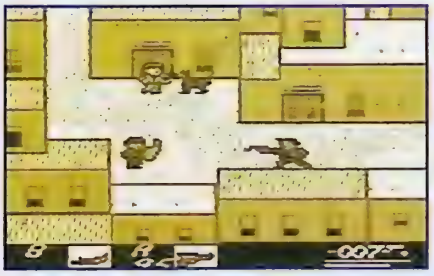
*James Bond 007* handlar dock inte enbart om att leta efter föremål och ledtrådar. På vägen möter man många våldsamma fiender som gör sitt bästa för att sätta stopp för James. Det är tyvärr under de då oundvikliga striderna som det visar sig att spelet trots allt inte riktigt är i klass med *Zelda*. Man kan visserligen både använda vapen och knytnävar och till och med parera vissa av motståndarnas attacker, men spelkontrollen gör att man ofta skadar sig i onödan och måste använda sin medicin efter nästan varje strid. Något som i längden blir ganska tjatigt och visar sig vara spelets enda riktiga svaghet.

Överlag är *James Bond 007* annars välgjort och tack vare musiken, omgivningarna och framför allt karaktärer som Jaws och Odd Job, har Saffire lyckats ge spelet en viss Bond-känsla. Förvänta dig bara inte ett *Goldeneye 007* till Game Boy. *TB*

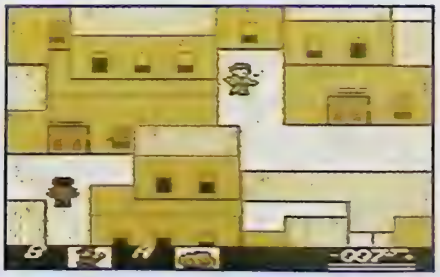
# 007







*James Bond 007* ser inte lika realistiskt ut som *Goldeneye 007*, men James vapen är lika effektiva.



Det är lätt att gå vilse i städerna, mest på grund av att alla hus och fiender ser exakt likadana ut.

### VÄLKOMMET

Trots att de ser väldigt olika ut har *James Bond 007* och *Goldeneye 007* faktiskt en del gemensamt. Själva Bond-temat är självklart den mest uppenbara likheten, men även sökandet efter nya användbara vapen och föremål är upplagt på ungefär samma sätt i de båda spelen. Fast i *James Bond 007* handlar det oftast mer om att leta än att skjuta. Och grafiken är allt annat än tredimensionell.

Annars är det alltså *Zelda – Link's Awakening* och *Mystic Quest* som Saffire har influerats mest av, och även om man inte har lyckats riktigt lika bra som sina japanska förebilder är *James Bond 007* ett spännande äventyr. Och med tanke på att varken Nintendo eller Square lär producera fler Game Boy-spel i den här genren, är *James Bond 007* ett välkommet äventyr.

Tobias 84

### BÄTTRE ÄN DET MESTA

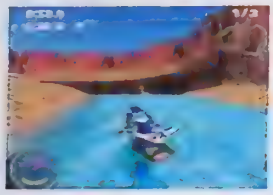
Det är kul att Saffire har valt att gå en annorlunda väg med *James Bond 007*. I så många andra fall brukar filmlicensspel till Game Boy bli ytterst pinsamma, men tack vare finess och ett par av världens bästa inspirationskällor så lyckas Saffire med bedriften att skapa det roligaste Game Boy-spelet sedan *Kirby's Star Stacker*.

Jag gillar även de så autentiska Bond-inslagen i spelet. Casinon, giftiga damer och fräcka vapen är bara ett litet smakprov på vad som väntar i *James Bond 007*. Ett spel som är mycket bättre än vad vi är vana att se till Game Boy.

Martin 85

| GRAFIK | 75 | SPELBARHET | 82 | TOTALT |
|---|---|---|---|---|
| Funktionell men inte särskilt fantasifull. | | Varierande, spännande och roligt. Fast kontrollen är lite stel. | | Så bra som ett Bond-äventyr kan bli till Game Boy. **85** |
| LJUD | 78 | HÄNGIVENHET | 87 | |
| Klassiskt Bond-tema i förenklad version. | | Många uppdrag att slutföra. | | |

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Single Trac
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Mars
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —



# Jet Rider 2

**Med *Jet Rider* försökte Single Trac skapa ett futuristiskt racingspel med extrem fart och spänning. De misslyckades. Nu har de försökt en gång till.**

Folket på Single Trac är inte blygsamma när de talar om sin nya titel *Jet Rider 2*. De tycker sig ha förbättrat originalet på flera sätt, framförallt genom förbättrad kontroll och spelkänsla. Det låter ju lovande, för det var precis de sakerna som *Jet Rider* saknade. Men efter en titt på det färdiga *Jet Rider 2* är det uppenbart att Single Trac har överdrivit en aning. Visst har kontroll och känsla förändrats. Men inte förbättrats.

Det är nu möjligt att vända och vrida sitt fordon mycket mer än tidigare, för att det skall kunna ligga bättre i kurvorna. Tyvärr har vattenskotrarna blivit alldeles för bångstyriga på grund av detta. Under de luftfärder som ofta förekommer efter hopp kan fordonen vridas helt upp och ned eller 180 grader åt sidan av misstag, vilket alltid följs upp av en rejäl krasch. Dessutom känns det som om skotrarnas vridmoment inte riktigt stämmer överens med fysikens grundlagar, vilket gör spelet orealistiskt.

Fartkänslan är om möjligt ännu sämre än i *Jet Rider*. Grafiken är dessutom så grovkornig att man stundtals inte riktigt vet var man är någonstans. Det är över huvud taget inte mycket som förbättrats i *Jet Rider 2* och det som inte har blivit sämre är precis som i originalet. De serietecknade förarna finns fortfarande kvar, med deras onödiga bakgrundsinformation och påklistrade attityd.

Det är fortfarande ingen större skillnad på deras färdigheter och spelet är därför lika variationslöst som tidigare. Givetvis finns här ett antal nya banor, men de är ungefär lika tråkiga som de i *Jet Rider*, om inte tråkigare.

*Jet Rider 2* är ett skolexempel på hur snett det kan gå när man bara satsar på en fin yta. Alla valmenyer är tjusigt designade, likaså kartorna över spelets banor och alla andra skärmar med information. Men det är ändå inte kul att spela *Jet Rider 2*. Det handlar inte om att Single Trac inte kan prestera ett spel med bra känsla och fart, de verkar bara ha varit för lata eller oangelägna för att verkligen jobba på det. Och det är synd, för grundidén med Jet Rider 2 är suverän och nytänkande.

*MW*

**FORTFARANDE FJANTIGT**

Det här spelet gör mig lika arg som originalet *Jet Rider*. Single Trac försöker bara pracka på oss ännu ett urbota tråkigt spel med hjälp av häftiga tricks och en fjantig cyberpunkattityd. Det finns oändligt många tuffa bilder på förare och överdrivet designade valskärmar, men de gör ju inte spelet roligare att spela.

Idén med framtida racing på snabba jetdrivna vattenskotrar är dock tilltalande. Idén med grapplestrålen som finns i spelet är också bra, och även idén med spelare vars olika egenskaper påverkats av deras bakgrund. Så många bra idéer, och ändå är spelet så fantastiskt tråkigt. Single Trac borde ha kunnat göra bättre ifrån sig, och de måste skärpa sig rejält om jag ens ska vilja titta åt ett eventuellt Jet Rider 3.

Micke 68

**GRAFIK** 80
Menyerna har blivit snyggare, men spelet i sig är fortfarande lika rörigt.

**SPELBARHET** 71
Tack vare ökad känslighet har fordonen blivit mer bångstyriga och spelet ännu mer frustrerande.

**LJUD** 75
Ljudeffekterna passar inte in i spelet och musiken försöker fortfarande vara ball utan att lyckas.

**UTMANING** 68
De nya banorna tillför inte mycket och en hel turnering orkar man helt enkelt inte genomlida.

**TOTALT**
Single Trac måste tänka om.

**72**

*Wave Race 64* hade det. *Eliminator Boat Duel* och *Cobra Triangle* likaså. *Powerboat Racing* har det inte. Vi talar om spelglädje.

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Interplay
UTVECKLARE — VR Sports
DISTRIBUTION — Bonnier
SLAPPS — Mars
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Lösenord
ÖVRIGA FORMAT —

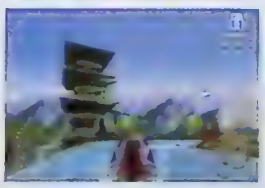
# Powerboat Racing

Hittills har det inte funnits särskilt många båtracingspel till någon av konsolerna. Länge såg det ut som om ingen var kapabel nog att programmera ett bra spel med båtar, men så kom Nintendo med sitt *Wave Race 64* och vände upp och ned på konceptet. I det spelet skapades vattnet med en ny och mycket speciell grafisk metod, och man kunde lätt tro att just det var nyckeln till att göra roliga spel i genren. Men den avancerade grafiken är inte nödvändig för att skapa ett underhållande spel där skummet viner kring stäven på snabba racingbåtar. Ett bevis på det är *Eliminator Boat Duel* till NES, som trots sitt hemska yttre faktiskt är oerhört underhållande. Rares gamla *Cobra Triangle* är ytterligare ett bevis på att det är möjligt att skapa roliga båtspel till mindre avancerade konsoler än Nintendo 64.

Men på VR Sports tycks man inte veta hur man gör. Det här spelet har ingen realistisk känsla alls. Båtarna svarar för starkt på svängkommandon, de tycks snarare sväva ovan vattnet än flyta i det, och det finns ingen fartkänsla. Det finns en hel del olika båtar att välja mellan, men de beter sig precis likadant när man väl sitter i dem. Dessutom är banorna idiotiskt upplagda, och för lätta att klara eftersom inga kurvor kräver någon annan åtgärd än ett tryck på styrkorset.

Lika dålig som känslan är grafiken. *Powerboat Racing* är faktiskt ett av de fulare racingspel som gjorts till PlayStation. Till att börja med lider banorna av gräslig design. Banan som ligger i Japan har till exempel utsmyckats med gigantiska nallebjörnar i lila för att allting ska kännas lite "manga". En annan bana löper genom Amazonas, där trädens grenar ser ut som kulisserna i en dåligt byggd dockteater. I de tunnlar som finns är polygonerna dåligt hopfogade, vilket leder till att stora sprickor bildas mellan dem. Allra värst är de hemska vatteneffekterna, som vattenfallen eller utsprutet efter motorerna.

*Powerboat Racing* är ett uselt spel. Det tjänar ingenting till att delta i de turneringar som finns eftersom man tröttnar så snart startskottet har gått. Tyvärr finns det ännu inget bra alternativ till PlayStation, så ni som gillar motorbåtar får hålla ut ett tag till. Men hur desperata ni än blir – låt bli *Powerboat Racing* i butikshyllan!*MW*



### FULT SOM STRYK

Det säger sig självt att båtracingspel inte är lätta att producera. Vatten rör ju sig hela tiden så givetvis blir rörelsemönstret för en farkost mycket mer komplicerat att beräkna när den färdas på vatten. *Powerboat Racing* är ett bra exempel på hur det blir när en sådan beräkning går snett. Båtarna i spelet ser kanske ut att färdas på vatten, men det känns inte så när man spelar. De åker lika jämnt framåt som en bil gör på marken. Och fort går det inte.

Dessutom är *Powerboat Racing* ett av de fulaste spel jag har sett. Hur VR Sports kan ha mage att sälja en sån här undermålig produkt är mer än vad jag förstår. Det är kanske dags att ringa till konsumentombudsmannen, för sådant här skräp ska vi inte behöva få se till vår kära konsol.

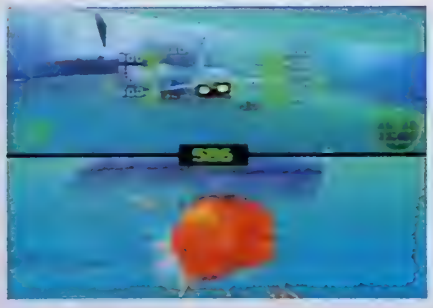
Micke 40

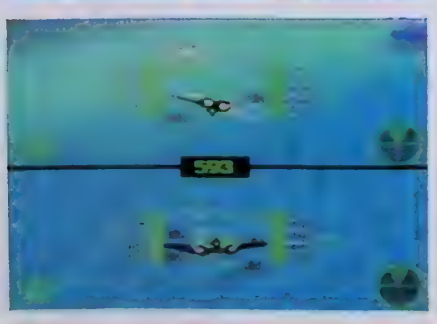
| GRAFIK 45 | SPELBARHET 40 | TOTALT |
|---|---|---|
| Bakgrunderna är hemska. De grafiska effekterna är vidriga. Sprickorna mellan polygonerna är skrattretande. | Ingen känsla, ingen realism. Bättre spel har gjorts till Commodore 64. | Den här typen av pinsamheter får inte förekomma. |
| **LJUD 55** | **UTMANING 45** | **45** |
| Motorerna gnäller på i samma tonart, varv efter varv. Kommentatorns små tillrop är bara irriterande. | Efter ett kvarts varv har man tröttnat. | |

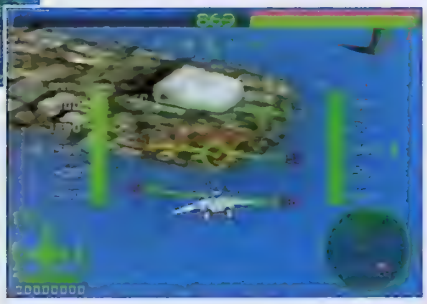
SPELTYP ——— Shoot 'em up
UTGIVARE ——— Vic Tokai
UTVECKLARE ——— Paradigm
DISTRIBUTION ——— Bergsala
SLÄPPS ——— 26 mars
SPELARE ——— 1 – 2
SPARFUNKTION ——— Minne
ÖVRIGA FORMAT ———

Först släppte Paradigm det delikata flygäventyret *Pilotwings 64*. Och nu har de utvecklat *Aerofighters Assault*. Ett spel som är allt annat än bra.

# Aerofighters Assault







För ett litet ögonblick verkar det som om *Aerofighters Assault* härstammar från det klassiska shoot 'em up-spelet *U.N. Squadron*. Olika flygplan med feta vapenarsenaler står på repertoaren i spelet, och varje bana rymmer minst en stor boss. Tyvärr slutar likheterna mellan de båda spelen här. Det visar sig efter en kort flygtur att *Aerofighters Assault* inte rymmer minsta lilla gnutta spelglädje och entusiasmen över spelet förvandlas snabbt till raseri.

Rent spelkontrollmässigt är *Aerofighters Assault* en katastrof som får Saabs JAS-projekt att framstå som extremt professionellt. I likhet med Saabs svårigheter att sälja sitt flygplan till andra länder kommer spelbutiker att få problem med att sälja det här spelet till Nintendo 64-ägare. Grafiken är godkänd i vissa partier, men överlag får man tampas med det ökända filtret som gör alla polygoner suddiga.

För dem som vill veta innehåller *Aerofighters Assault* tio banor som sträcker sig från Tokyo till Antarktis. Detaljmässigt så innehåller dessa banor inte speciellt mycket och påminner mest om B-film med för dålig dekor.

Det enda som lyfter *Aerofighters Assault* ett par millimeter upp i luften är när två spelare kan drabba samman med varandra. Här går det i alla fall att få sig ett litet skratt efter att ha skjutit ned sin motståndare.

*Aerofighters Assault* är ett spel som aldrig borde ha producerats. Det är totalt misslyckat och det är ett rent under att spelet smög sig förbi Nintendos kvalitetskontroll. Vi kan bara hoppas på att det misstaget inte kommer att upprepas.

*MJ*

**KRASHLANDNING**

Man börjar undra om Nintendo 64 är nästa generations konsol när man ser att det släpps spel som *Aerofighters Assault*. Spelet är så uselt att det är en ren förolämpning mot allt vad flygspel heter. Med tanke på att det är Paradigm som ligger bakom den här konverteringen börjar man förstå varför Nintendo inte ville hjälpa dem med att producera uppföljaren till *Pilotwings 64*. Kanske var det så att det endast var Shigeru Miyamotos insats i *Pilotwings 64* som gjorde det spelet bra, och att Paradigm i grund och botten inte kan producera bättre spel än så här.

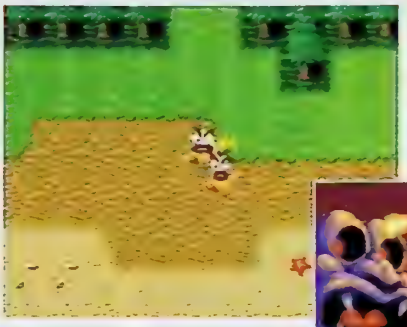
Martin 56

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK 65 | SPELBARHET 61 | TOTALT |
| För fult för att vara sant. | För dålig för att vara sann. | För meningslöst för att vara sant. |
| LJUD 63 | STABILITET 54 | **60** |
| För uselt för att vara sant. | För långtråkigt att vara sant. | |

Efter Nintendos *Duck Hunt*, Segas *Virtua Cop* och Namcos *Time Crisis* kommer *Point Blank*. Ett spel som är så knäppt att det faktiskt är underhållande.

# Point Blank

| | |
|---|---|
| SPELTYP | Shoot 'em up |
| UTGIVARE | Namco |
| UTVECKLARE | Namco |
| DISTRIBUTION | Egmont |
| SLÄPPS | Mars |
| SPELARE | 1 – 2 |
| SPARFUNKTION | Minne |
| ÖVRIGA FORMAT | |



Ljuspistolen står inför en renässans i konsolvärlden. Sega som snart blir klara med House of the Dead, deras tredje ljuspistolspel till Saturn, har under det senaste året satsat hårt på genren och Namco som med stil introducerade sin gedigna pistol med spelet *Time Crisis* släpper nu det omåttligt underliga *Point Blank*.

I grunden härstammar *Point Blank* från arkadspelet *Gun Bullet*, ett namn som även det här spelet bär i Japan. Upplägget är inte alls långt ifrån det i *Duck Hunt* fast här handlar det om betydligt bättre grafik och ett utvecklat spelupplägg. Huvudpersonerna i *Point Blank* ser extremt lustiga ut, på ett sätt som bara japanska spelkaraktärer kan, och liknar mest Ernie och Bert i Sesam. Inledningsvis presenteras deras eskapader i en film som får Mupparna att verka normala.

Hela tiden skojas det friskt i *Point Blank*, från introt till slutsekvenserna. Lustiga element då man får tampas med underliga banor där benrangel och pirayor ska proppas fulla med osynligt bly, är ingen ovanlig syn i *Point Blank*.

I *Point Blank* finns det en rad olika spelmoment. Den mest normala är arkadversionen där olika scenarion ska klaras av med hjälp av precision och snabbhet. Likt i *Time Crisis* går allting på tid och det gäller att skjuta ned så många objekt som möjligt. I andra scenarion gäller det att med bara ett skott pricka rätt på ett rörligt objekt. Den underligaste spelversionen i *Point Blank* är det så kallade RPG Mode då spelaren får ge sig ut på ett mycket knasigt uppdrag på en ö som mest liknar Namcos ljuspistol GunCon. Här gäller det att samla erfarenhetspoäng och uppgradera vapenförrådet med till exempel ett hagelgevär. Givetvis går det även att besöka byar för att få information av den lokala ortbefolkningen, möta bossar och samla ihop pengar – precis som i ett riktigt RPG. *MJ*

### OVANLIGT OCH ANGENÄMT

*Point Blank* kanske inte är det mest seriösa alternativet för dem som gillar spel av den här typen. Den japanska slapstickhumorn är spelets starkaste kort, men även det inslag som kanske får majoriteten av den svenska spelkåren att rynka på näsan. Bortsett från den asiatiska humorn återstår ett spel som ibland kan kännas lite omotiverat, men som tack vare vissa inslag är underhållande åtminstone i ett par veckor. Jag syftar då främst på RPG-inslaget som efter ett par timmar faktiskt blir riktigt roligt. Dock inte tillräckligt skoj för att ta spelet till en topplacering.

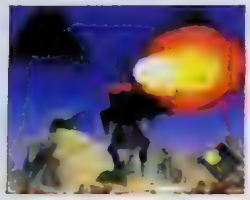
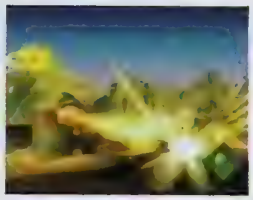
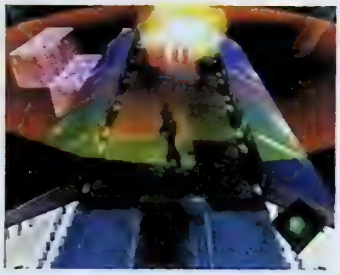
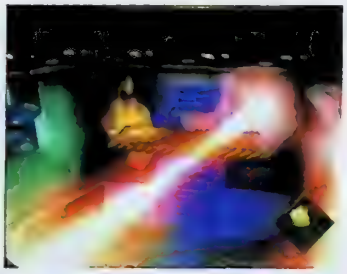
Martin 79

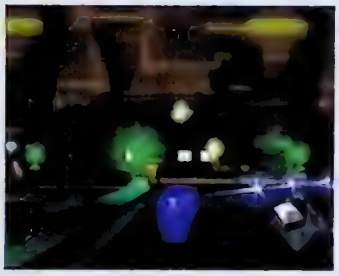
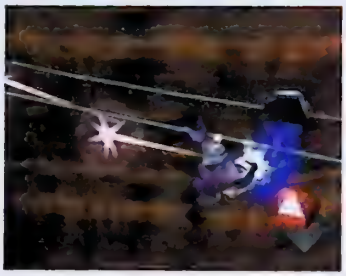
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRAFIK | 79 | SPELBARHET | 86 | TOTALT |
| Sparsam pixelgrafik som i vissa stunder kan briljera. | | *Point Blanks* styrka är att det är hur lättförståeligt som helst. | | Ett knäppt och udda spel som roar en stund. |
| LJUD | 76 | UTMANING | 83 | **78** |
| Lite ofokuserad musik med jobbiga refränger och jinglar. | | Att lära sig att hantera en ljuspistol tar sin tid. | | |

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — ASC
UTVECKLARE — Visual Concepts
DISTRIBUTION — IQ Media
SLAPPS — Mars
SPELARE — 1
SPARFUNKTION —
ÖVRIGA FORMAT —

# One

*One* är ett spel som det är oerhört svårt att komma in i. Och det beror inte på att det har en invecklad spelhistoria som man måste börja nysta i för att komma vidare.

PLAYSTATION

Trots att *One* lanseras som ett shoot 'em up-äventyr, liknar det mer ett simpelt plattforms-shoot 'em up i 3D-miljö. Svårt att komma in i för att spelets första nivåer består av ett memorerande av banor, där man måste kunna undvika alla fällor längs vägen utan att tveka så mycket som bråkdelen av en sekund. Är man lagd åt det hållet att man uppskattar att göra små minnesanteckningar på näthinnan över hur varje bana ser ut, njuter man antagligen av de första nivåerna i *One*. På dessa löper man gatlopp för att undvika en hel del fällor och hinder, och nivåerna är några av de svåraste i hela spelet. Därefter belönas man med lite mer klassiskt shoot 'em up, som faktiskt ser ut att kunna vara en förbättrad version av det smått legendariska *Smash TV*.

Grafiken är bra. 3D och snygga figurer samt en mängd naturtrogna explosioner. Dessvärre är explosionerna ibland så illa placerade på skärmen att de skymmer sikten för själva spelandet och tvingar en att chansa i vilken riktning man måste förflytta sig. Som om spelet inte var svårt nog redan från början. Soundtracket till detta inferno kan väl mest liknas vid en gigantisk ljudbang; en kakafoni av oljud som man mest hör i science fiction-filmernas stora krig. I och för sig väldigt passande, men lite jobbigt i längden.

Generellt är spelet en blandning av högt och lågt. Snygg grafik men usel spelkontroll. Spelets huvudrollsfigur rör sig linjärt så till den milda grad att han lika gärna kunde ha varit ett ånglok på räls. Svårast är det när han ska passera en krök och man till sin stora förtret inser att man måste byta riktning på styrknapparna. Ologiskt så det förslår.

Å andra sidan kan man undra varför spelkontrollen ska vara logisk, när inget annat i det här spelet var logiskt redan från början. *One* hade kanske gjort sig bättre som ett digitalt bildspel, eller kanske som en datoranimerad film. Grafiken är ju trots allt det enda som det inte är något fel på. *JC*

**SUPERTRÅKIGT**

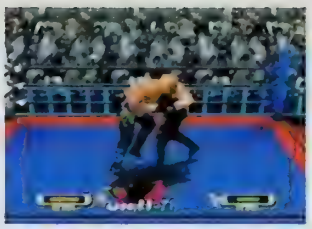
Om jag ska ha något utbyte av ett spel, måste det finnas någonting som tilltalar mig i spelets början, något som fångar mitt intresse. Det saknar dessvärre *One* totalt.

Vad jag menar är att jag inte kan sätta mig in i och bli fascinerad av ett spel som inleds med att jag i tio minuter bara springer längs en bro och blir beskjuten, och det enda jag kan göra är att memorera samtliga fällor som finns längs vägen. Missar jag en fälla är det mors och goodbye, och dags att börja om från början. Och missar det gör man i massor. För mig är denna typ av spel supertråkiga, men det är ju min personliga åsikt. Det är fullt möjligt att det finns flera undvik-fällor-fantaster där ute, som bara älskar att memorera en bana i detalj.

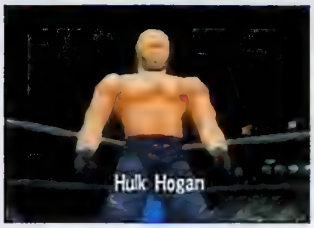
Att spelet i övrigt har en väldigt snygg 3D-grafik hjälper föga, när själva spelupplevelsen på förhand är förlorad.

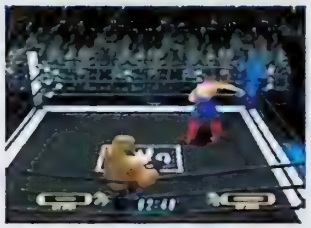
John 53

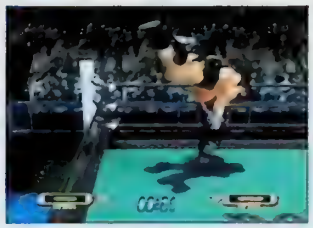
| GRAFIK | 80 | SPELBARHET | 57 | TOTALT |
|---|---|---|---|---|
| Snygga 3D-effekter och välgjorda explosioner. | | Sämst med det här spelet. Usel kontroll. | | Man tröttnar på att memorera banor. |
| LJUD | 61 | UTMANING | 68 | 68 |
| Explosioner. | | Klassisk utmaning – svårt, men orkar man ta sig igenom hela spelet? | | |



| | |
|---|---|
| SPELTYP | Sport |
| UTGIVARE | THQ |
| UTVECKLARE | THQ |
| DISTRIBUTION | Bergsala |
| SLÄPPS | Ute nu |
| SPELARE | 1 – 4 |
| SPARFUNKTION | Minne |
| ÖVRIGA FORMAT | |





# WCW vs. NWO World Tour

**Wrestling är en underlig sport som inte alla förstår sig på. Med hjälp av THQ får vi nu hjälp att lära oss hur det går till i ringen. Men det ser roligare ut på TV.**

Inom amerikansk wrestling finns det olika förbund som konkurrerar med varandra. Mellan dessa förbunds brottare råder ständigt krig och de drar sig inte en sekund för att lappa till en motståndare från ett annat förbund, vare sig det sker innanför eller utanför ringen. Och ju fulare de slåss, ju gladare blir fansen. Det är precis den här konflikten som THQ har dragit nytta av när de skapat *WCW vs. NWO World Tour*, och eftersom alla förbunden finns med i spelet så kan alla wrestlinganhängare känna sig nöjda.

I *WCW vs. NWO World Tour* erbjuds spelaren att välja mellan fyra olika wrestlingförbund och alla deras olika brottare. Turneringar hålls i flera olika former, där upp till 16 brottare kan delta samtidigt. Tack vare THQs noggrannhet kan dessa tävlingar justeras på alla tänkbara sätt, så man kan utforma precis den spelform man tycker bäst om. Spelmenyerna är över huvud taget mycket välgjorda, och fyller sina syften in i minsta detalj.

Väl inne i ringen fungerar *WCW vs. NWO World Tour* tyvärr inte riktigt så bra. Vid en första anblick kan spelet se imponerande ut, med sin smidiga tredimensionella polygongrafik och sina väl tilltagna brottare. Men när kameran zoomar in på spelarna så syns det tydligt att THQ inte jobbat tillräckligt med detaljerna. Mycket av charmen med wrestling ligger ju i hela den show som en match innebär, och en del av den showen är de ruskiga spelarna. Här ser de tämligen oansenliga ut, och saknar de personlighetsdrag som hör till den amerikanska wrestlingen. Grafiken är tekniskt sett mycket välgjord, men det här spelet hade inte lidit av lite mer fantasi.

Samma sak gäller för brottarnas förehavanden i ringen. En stor grej inom wrestling är brottarna egna specialattacker, utan dem blir det hela en aning blekt. I *WCW vs. NWO World Tour* tampas de flesta brottarna på ungefär samma sett, och det sker sällan något riktigt spektakulärt. Kontrollen är ganska komplicerad eftersom de flesta knapparna på handkontrollen utnyttjas, men trots det känns det inte som om brottarna är speciellt mångsidiga. Efter en timmes spelande börjar matcherna repetera sig själva, om och om igen. Och när matcherna blir enformiga spelar det ju ingen roll hur många turneringar eller brottare det finns att välja mellan.

*WCW vs. NWO World Tour* är ett försök att berika genren wrestling med den tekniska kapaciteten hos Nintendo 64. Tekniskt sett har inget wrestlingspel hittills varit så välutvecklat som det här, men i känsla och stämning finns det många spel som vida överträffar *WCW vs. NWO World Tour*. Och stämningen är ju det viktigaste i wrestling. *MW*

### THQ FÅR BAKLÄXA

Jag blev först väldigt glad när jag såg det första wrestlingspelet till Nintendo 64, för jag älskar genren och det såg ut som om den fått sig en välbehövlig utveckling. Den första matchen jag spelade var kul, men sedan försvann lite av glädjen. Det finns helt enkelt inte tillräckligt mycket gnista i de här brottarna – de är inte så grymma som jag skulle vilja att de var. Här blir man inte belönad för att man lärt sig kontrollen väl, för det finns ändå inte så många olika grepp och kast att utföra. Och så går allt på tok för långsamt. Jag vill ha farten som fanns i NES-spelet *Pro Wrestling*, och jag vill ha grymheten som finns i matcherna på TV. Kanske är jag bortskämd, men jag tror att det går att ta fram ett sådant spel. THQ bevisar med *WCW vs. NWO World Tour* att de verkligen klarar av att hantera programmeringen till Nintendo 64. Allt de behöver nu är lite elak fantasi och lekfullhet. Jag tycker att THQ ska börja ta fram en uppföljare med en gång, och se till att kolla in några wrestlingmatcher på TV i fikapausema.

Micke 76

| GRAFIK 80 | SPELBARHET 70 | TOTALT |
|---|---|---|
| Brottarna ser för mesiga ut, och det saknas detaljer. Grafiken i övrigt är ganska välgjord och flyter smidigt. | Spelet är lite för enformigt för att bli riktigt kul. Och nog kunde man ha utnyttjat brottarnas olikheter tydligare. | Ett välgjort spel som saknar stämning. |
| LJUD 83 | UTMANING 78 | **78** |
| Publiken hjälper till att heja fram vinnaren, medan brottarna grymtar och frustar som flodhästar. | Med lite tålamod klarar man det mesta i spelet utan problem. | |

# Vinn virtuella VM

Ställ upp i Virtual World Cup och bli skandinavisk mästare i Electronic Arts kommande spel *World Cup '98*. Vinnaren får resa två personer till London och både se engelsk ligafotboll och hälsa på hos Electronic Arts.

EA SPORTS™

SUPER PLAY

Virtual World Cup anordnas av Electronic Arts i samarbete med Super PLAY. Allt du behöver göra för att delta är att anmäla ditt intresse hos Spelbiten i Stockholm, Game Zone i Göteborg, Playset i Umeå eller i någon av Kungsans nio butiker i Malmö och Lund. I dessa butiker finns ett formulär med några spelfrågor och alla som svarar rätt på dessa får vara med i kvalspelet som anordnas i mitten av april. Vinnaren i varje butik får sedan åka till Köpenhamn i maj och delta i det spännande slutspelet.

## Kvalspela i någon av följande butiker:

Ölandsgatan 42
116 63 Stockholm

GAME ZONE
Kungsgatan 58 - 60
411 08 Göteborg

PLAYSET
Postgången
903 26 Umeå

KUNGSAN
Amiralsgatan 13
211 55 Malmö

# fokus

**final fantasy forum • mini • arkad • rpg • anime express • online • retro**

**På kommande sidor fokuserar vi på rollspel, klassiska spel, små spel, stora spel, spel på Internet, anime och manga. På den här introduktionssidan utser vi dessutom fem favoriter inom dessa områden. Fem spel, filmer, nyckelringar, serier eller siter som vi tycker bäst om den här månaden. Dessa behöver inte nödvändigtvis ha någonting med de saker vi skriver om i respektive sektioner i just det här numret att göra.**

## FEM FAVORITER

**Rollspel: Alundra**

Det kanske inte är lika välgjort som *Zelda* och *Secret of Mana* eller lika snyggt som *Final Fantasy VII*, men vi har väntat så länge på ett action-RPG till PlayStation att vi inte kan låta bli att tycka om *Alundra*.

**Minispel: James Bond 007**

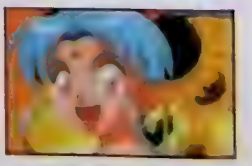
Väntar man sig ett *Goldeneye 007* till Game Boy blir man garanterat missnöjd. Men har man inte alltför höga krav och bara längtar efter ett nytt äventyrsspel till Game Boy kommer *James Bond 007* som på beställning.

**Arkadspel: Sega Rally 2**

*Sega Rally 2* är snyggare, större, smidigare och skönare än sin redan briljanta föregångare. Nu väntar vi på Katana-konverteringen.

**Anime: Tenchi & Friends Special – Pretty Sammy the Magical Girl**

*Tenchi Muyo* i all ära, men vad vore serien utan Sasami Kawai? På denna video får vi lära känna henne lite bättre. Och som vanligt kan vi se fram emot komiska och knäppa situationer.



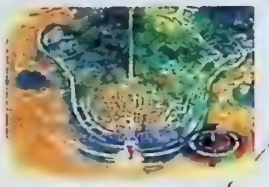
**Internet: Hype.se**

Sveriges mest professionella konsolsite. "You are not cool because you read Hype – you read Hype because you are cool". Typ.

# rpg

AV TOBIAS BJARNEBY

**I väst heter de hetaste Square-spelen *Final Fantasy Tactics* och *SaGa Frontier*. I Japan har de funnits ute i nästan ett år. Där är det *Xenogears* och *Final Fantasy V* som gäller.**



## BREV

**Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se**

**HEJ TOBIAS!**

Jag har köpt och klarat *Final Fantasy VII* och har nu som så många andra en massa obesvarade frågor på näthinnan. Eftersom det här var första gången jag spelade ett *Final Fantasy*-spel får du vara beredd på en del dumma frågor.

1. Vad är *Final Fantasy Tactics*?
2. Finns det ett soundtrack till *Final Fantasy VII* i Japan? Hur får man tag på det?
3. Berätta lite om de gamla spelen. Är Cloud eller någon av de andra med i dem? Är det samma speluppläggg, utspelar de sig i samma land, är Shinra och Sephiroth med?
4. Är de gamla spelen lika bra som *Final Fantasy VII*?
5. Varför är den tredje skivan i *Final Fantasy VII* så kort?
6. När beräknar Square att vara klara med *Final Fantasy VIII*?
7. Finns det någon *Final Fantasy*-film?

***Farfar in west***

**HEJ.**

1. Ett strategi-RPG som Square har utvecklat tillsammans med teamet bakom *Ogre Battle* och *Tactics Ogre*.
2. I Japan finns dels ett trippelalbum med originalmusiken, precis som den låter i spelet. Dessutom finns det en nyutkommen skiva som heter *Final Fantasy VII Reunion Tracks*, som innehåller 16 originallåtar plus tre omgjorda versioner framförda av en riktig symfoniorkester. Båda skivorna bör gå att få tag på från amerikanska gråimportörer via deras Internet-siter, men de lär vara väldigt dyra.
3. Handlingen i *Final Fantasy*-spelen har inte särskilt mycket gemensamt, förutom återkommande karaktärer som Chocobo och flygaren Cid. Upplägget är relativt identiskt i alla spelen, men de utspelar sig i helt skilda världar.
4. Om man bortser från att grafiken är mycket mindre avancerad, är de båda Super NES-spelen *Final Fantasy II* och *III* (*IV* och *VI* i Japan) om inte bättre så åtminstone lika bra som sjuan, främst tack vare handlingen, musiken och de starka karaktärerna.
5. De långa renderade sekvenserna tar upp nästan all plats på skivan.
6. Förhoppningsvis i början av nästa år.
7. Det finns fyra animerade filmer, men de är alla baserade på *Final Fantasy V*, som inte finns utgivet på engelska. Det kommer även en renderad långfilm från Square men den har treligtvis ingenting gemensamt med något av de sju spelen.

***Tobias***

## XENOGEARS

**SQUARE • PLAYSTATION**

Många av Squares kommande PlayStation-spel utvecklas av mindre, fristående spelföretag, men *Xenogears* är precis som *Parasite Eve* producerat av ett rutinerat team på Squares huvudkontor i Tokyo. Producenten för projektet, Hiromichi Tanaka, ligger även bakom *Secret of Mana* och dess japanska uppföljare, medan både regissören Tetsuya Takahashi och huvudprogrammeraren Kiyoshi Yoshii har varit inblandade i samtliga *Final Fantasy*-spel till Super NES. Även grafikerna har tidigare främst arbetat med 16bits-spel, vilket förmodligen är en av anledningarna till att *Xenogears* påminner mer om Squares Super NES-klassiker än vad något av deras andra PlayStation-spel gör.

I *Xenogears* har man valt att placera tvådimensionella karaktärer på en polygonuppbyggd bakgrund i stället för tvärtom och alla mellansekvenser är tecknade på klassiskt anime-vis i stället för renderade, vilket gör att spelet skiljer sig ytterligare från *Final Fantasy VII* och dess förrenderade grafik.

*Xenogears* handlar om Wong Fei Long, en ung krigare vars hemby attackeras av gigantiska robotar. För att rädda alla sina vänner som bor i byn tar Fei kommandot över en av robotarna och börjar slåss mot dem. Under hela äventyrets gång kan man sedan använda sig av olika robotar. Striderna är upplagda på ungefär samma sätt som i traditionella rollspel, fast man använder sig inte av några textmenyer, utan varje knapp på handkontrollen har en speciell funktion. Genom att kombinera dessa kan man även utföra mer avancerade attacker.

Fortfarande tycks Square och Sony inte ha bestämt sig för om de ska släppa *Xenogears* i väst eller inte. Teamet bakom spelet har sagt att de vill göra en engelsktextad version och Square i USA har registrerat hemsidan xenogears.com vilket borde vara ett tecken på att en amerikansk release är planerad. Å andra sidan har man tidigare gått ut med att spelet inte kommer att släppas i USA, på grund dess extremt japanska tema. På E3 i slutet av maj lär vi få det definitiva svaret.

AV TOBIAS BJARNEBY

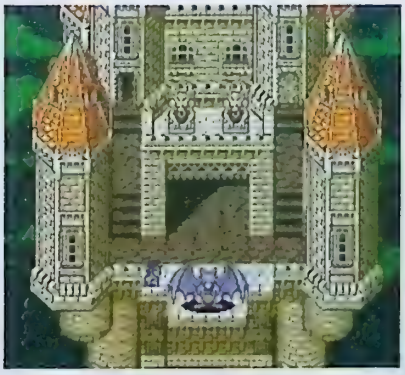
# final fantasy forum

**Inga karaktärer är så effektiva som när de utför sina slutgiltiga Limit Breaks. Den här månaden lär vi ut två av dem. Och avslöjar allt om Red XIII:s vapen.**

## FINAL FANTASY V

SQUARE • PLAYSTATION

Ytterligare en konvertering av ett klassiskt Super NES-spel är på väg till PlayStation. Den här gången handlar det om *Final Fantasy V*, det enda 16bits-spelet i serien som aldrig översattes till engelska. Precis som i PlayStation-versionen av *Final Fantasy IV* är det dock bara ett renderat intro som är nytt, i övrigt är spelet helt identiskt med originalet.



Förutom det renderade intret innehåller *Final Fantasy V* till PlayStation inga nya inslag. De som redan har spelat Super NES-originalet känner med andra ord väl igen sig.

## Red XIII

ÅLDER: 48 • HEMSTAD: COSMO CANYON • VAPEN: HÅRKLÄMMA

| Vapen | Pris | Attack | Materia-platser Enskilda | Länkade |
|---|---|---|---|---|
| MYTHRIL CLIP | 800 | 24 | 1 | 1 |
| Red XIII börjar spelet med Mythril Clip. | | | | |
| MAGIC COMB | 2000 | 37 | 3 | 0 |
| Vinn Magic Comb i Fort Condor. | | | | |
| DIAMOND PIN | 1300 | 33 | 2 | 2 |
| Stjäl Diamond Pin från Bagnadrana. | | | | |
| SILVER BARRETTE | 2500 | 40 | 0 | 4 |
| Silver Barrette är till salu i Red XIII:s hemstad Cosmo Canyon. | | | | |
| SERAPH COMB | – | 68 | 4 | 0 |
| I Cave of the Gi finns Seraph Comb. | | | | |
| PLUS BARRETTE | 3500 | 39 | 4 | 0 |
| Leta i Nibel Mountains eller gå till Junon efter meteorednedslaget. | | | | |
| GOLD BARRETTE | 6000 | 50 | 1 | 4 |
| I Wutai säljer man Gold Barrette. | | | | |
| HAIRPIN | 6000 | 57 | 0 | 0 |
| Hitta en gömd passage i ett av Wutais hus. | | | | |
| ADAMAN CLIP | 1100 | 60 | 2 | 4 |
| Adaman Clip är till salu i Icicle. | | | | |
| CENTCLIP | 14000 | 58 | 8 | 0 |
| Efter meteornedslaget finns Centclip i Costa Del Sol. | | | | |
| CRYSTAL COMB | 17000 | 76 | 0 | 6 |
| I en affär i Mideel säljs Crystal Comb. | | | | |
| SPRING GUN CLIP | – | 87 | 0 | 6 |
| I den fantastiskt vackra Ancient Forest finns detta effektiva vapen. | | | | |
| BEHEMOTH HORN | – | 91 | 6 | 0 |
| I Shinra Building kan man efter meteornedslaget hitta Behemoth Horn. | | | | |
| LIMITED MOON | – | 93 | 0 | 8 |
| I Cosmo Canyon på CD nummer tre finns Red XIII:s bästa vapen. | | | | |

### Aeris slutgiltiga Limit Break

Majoriteten av slutgiltiga Limit Breaks får du inte förrän mot slutet av den andra CD-skivan, men Aeris kan du få redan innan gänget besöker Red XIII:s hemstad Cosmo Canyon för första gången, bara ett tiotal timmar in i spelet. Men för att hitta föremålet Great Gospel krävs det att Aeris tar sig till flera olika platser runtom i världen.

Börja med att ta ditt fordon tillbaka till Costa Del Sol. Till skillnad från alla andra städer kan du köra rakt in i Costa Del Sol för att vara säker på att ha det med dig till Junon. Boka en enkel resa tillbaka över havet och när du går i land tar du bara helikoptern, som är helt gratis, tillbaka till Junon. Fortsätt sedan norrut och korsa floden så kommer du till en grotta där en gammal man bor. Han sover djupt men har ändå en hel del att berätta. Då och då säger han i sömnen hur många strider du har genomfört. När de två sista siffrorna i antalet strider är desamma (exempelvis 155 eller 233) vaknar mannen och ger dig ett av två föremål. Om det är en Lightning Ring får du ta den och återvända elva strider senare, eftersom det är Mythril som Aeris behöver.

Ta sedan med dig Mythril tillbaka till Gongaga och prata med smeden i huset söder om Gongaga. Om han är hemma tar han gärna emot Mythril och låter Aeris öppna en av två lådor. Den stora lådan innehåller en Gold Armor, men det är i den lilla lådan Aeris hittar vad hon letar efter. Tänk bara på att hon måste behärska alla andra Limit Breaks för att kunna använda Great Gospel.

### Yuffies slutgiltiga Limit Break

Det är inte alls särskilt krångligt att hitta Yuffies All Creation som, men desto svårare att komma åt den. I Wutai Pagoda måste hon ensam slåss mot bossar på fem våningar och den svåraste av dem har 10 000 hälsopoäng. Men med lite träning och mycket materia kan det gå vägen.

**SKRIV**

**Utan er kan inte den här sidan överleva. Kom gärna med förslag och önskemål men framför allt speltips av den typ som vi har presenterat har ovan. Adressen är; 'Final Fantasy Forum', Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm.**

# mini

AV LOVISA LUNDSTRÖM

**Tack vare Tamagotchi har bärbara minispel blivit nästan lika populära som vanliga konsoler. Nu kommer de i allt fler versioner och blir allt mer avancerade.**

## DIGIMON

BANDAI

Det är bara att glömma att vi någonsin kommer att få föda upp gulliga små Tamagotchis igen. Nu ska vi fostra små monster. Blöjbyte och matning är utbytt mot hård träning och målet är att utmana en kompis.

De små plastäggen i härliga färger som nyss var så populära, har plötsligt hamnat i skymundan. Digimon, den nya Tamagotchin, är här. Men det handlar inte längre om att uppfostra ett gulligt litet djur så att det blir friskt, välmående och trivs med tillvaron. Nu ska man lära upp slagskämpar. För när ens eget lilla monster är redo ska man koppla ihop sin lilla nyckelring med en kompis Digimon och utmana varandra.

De stora förändringarna är inte drastiska. Även ett litet monster måste ju ha mat och omvårdnad, men den stora skillnaden mellan Tamagotchi och Digimon är att den första får leka under sin uppväxt medan den andra måste tränas. I stället för den simpla leken där man skulle gissa om ens lilla elektroniska husdjur skulle gå åt höger eller vänster, övar man nu skuggboxning. Det hjälper ditt digitala monster att lära sig precision och träffsäkerhet. När Digimon har växt från mini-monster till medium kan man koppla ihop sin Digimon med en kompis och börja bråka.

## POCKET PIKACHU

NINTENDO

Nu kan alla Pikachu-älskare ta med sig sin älskling vart de än går. Och den är nästan levande! Åtminstone kan den säga "borsta tänderna".

Den mest populära av alla karaktärerna i Game Boy-spelet *Pocket Monsters* är den lilla gula ekorrliknande Pikachu. Nu kommer han i en förpackning som både är mer utseendemässigt tilltalande och lättare att bära med sig än en Game Boy. Nintendos nya bärbara spel är lagom stort att ha i fickan. Det roligaste av allt är att Pikachus personlighet förändras genom att du rör dig. Det lilla spelet känner nämligen av hur man förflyttar sig. Ju längre man går desto mer bedårande och intelligent blir ens lilla Pikachu. Det kanske låter underligt, men det fungerar faktiskt. Att gå långa sträckor ökar mängden sparad energi som kan överföras till Pikachu. Djuret som är utrustat med ett överflöd av elektrisk spänning känner av sin ägares pålitlighet och växer sig större och sötare tack vare det. Det bästa av allt är att Pikachu kan prata. Utan problem använder han ord och kortare meningar som "springa", "gå", "bada" och "borsta tänderna".

**De miljontals japanska Pikachu-fansen kan redan se sin idol på TV, höra honom på skiva, möta honom i Game Boy-spelet *Pocket Monsters* och snart prata med honom i Nintendo 64-spelet *Pikachu Genki De Chu*. Tack vare Pocket Pikachu kan de nu även bära med sig sitt favoritmonster vart de än går.**

# arkad

AV MARTIN JOHANSSON

**På arkadmässan ATEI i London presenterades som bekant en rad nya intressanta spel. Segas motorcykelspel *Harley-Davidson*, Konamis *Fighting Bujutsu* och Dream Factorys nya beat 'em up *Ehrgeiz* var några av huvudattraktionerna.**

## HARLEY-DAVIDSON

SEGA • RACING

Det amerikanska motorcykelmärket Harley-Davidson förknippar många med frihet, prestige och motorcykelgäng. Det sistnämnda har en olustig klang som har spritt skräck i större delarna av vårt avlånga land. Segas intentioner med *Harley-Davidson* har dock inte varit att skapa ett våldsamt spel som *Road Rash*, utan man har satsat all sin energi på att förmedla hur det kan kännas att susa fram genom Los Angeles på en av världens bästa motorcyklar.

I spelet kan man helt fritt färdas genom Beverly Hills, Long Beach, Downtown eller i närheten av flygplatsen LAX. Och för ändamålet finns det fem klassiska motorcyklar; en FLSTF Fatboy, en FL Panhead 1948, en FXDWG Dyna Wide Glide, en XL 1200S Sportster 1200 Sport och en polismotorcykel. Arkadmaskinen som Segas utvecklingsavdelning AM4 har konstruerat påminner väldigt mycket om en riktig motorcykel, vilket gör spelet ännu mer verklighetstroget.

## FIGHTING BUJUTSU

KONAMI • BEAT 'EM UP

I skuggan av *Virtua Fighter*- och *Tekken*-serierna försöker Konami att påkalla uppmärksamhet med sitt nya beat 'em up *Fighting Bujutsu*. När spelet visades på den japanska arkadmässan JAMMA förra året fick det ett ganska svalt bemötande. Kritiska röster höjdes främst för att Konamis nya arkadsystem Cobra inte levde upp till den hype som spelhuset hade byggt upp omkring det. Men några månader senare verkar det nu som om de upprörda känslorna kring spelet har lagt sig och allt fler arkadspelare har börjat att intressera sig för de uppfinningsrika inslag *Fighting Bujutsu* har att bjuda på.

Rent grafiskt kan inte spelet konkurrera med de riktigt stora titlarna, men det har så pass många nya innovativa inslag att ingen beat 'em up-fanatiker kan ignorera spelet. Främst handlar det om den snillrika artificiella intelligensen. Datorn studerar spelarens anfallsstilar och analyserar dem blixtsnabbt, dels för att inte gå på samma misstag igen och dels för att spara dem i minnet. När spelaren sedan spelat klart och skriver in sina initialer sparas dennes tillvägagångssätt och när en annan spelare sedan spelar *Fighting Bujutsu* kan han stöta på den förre spelarens anfallsstil.

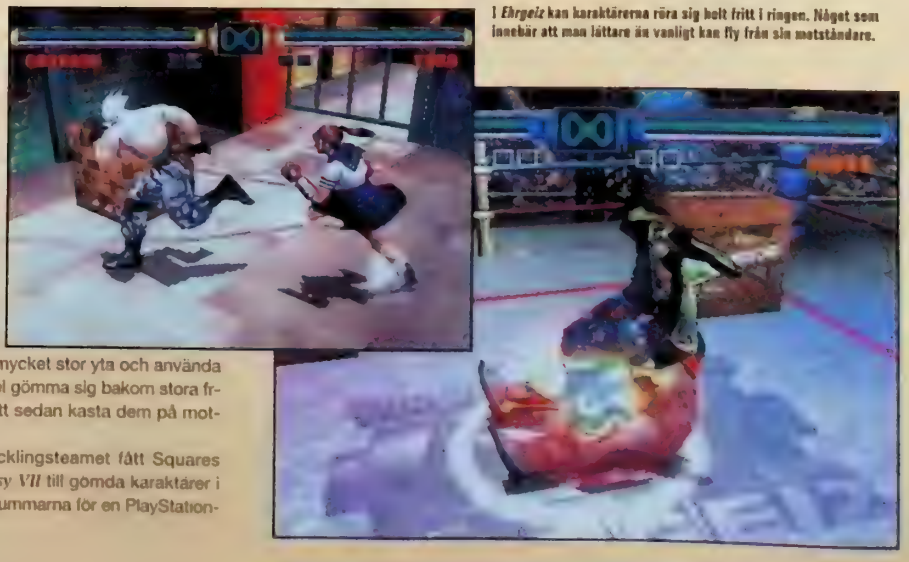
## EHRGEIZ

DREAM FACTORY • BEAT 'EM UP

När Square beslutade sig för att ge sig in i arkadbranschen höll hela spelvärlden andan. Med hjälp av Dream Factory – som även utvecklade *Tobal No. 1* och dess uppföljare – har de nyligen blivit färdiga med beat 'em up-spelet *Ehrgeiz* som är utvecklat till Namcos System 12.

Likt Konamis *Fighting Bujutsu* bjuder även *Ehrgeiz* på ett par originella inslag som kan visa sig revolutionera beat 'em up-genren. Redan i *Tobal No. 1* började Square och Dream Factory att experimentera med tredimensionell spelkontroll och i *Ehrgeiz* kan spelaren röra sig helt fritt på en mycket stor yta och använda sig av de objekt som finns där. Man kan till exempel gömma sig bakom stora fraktlådor och plocka upp närliggande objekt för att sedan kasta dem på motståndaren.

För att ge spelet ytterligare publicitet har utvecklingsteamet fått Squares tillåtelse att göra Cloud och Tifa från *Final Fantasy VII* till gömda karaktärer i *Ehrgeiz*. Vilket har fått hela konsolvärlden att hålla tummarna för en PlayStation-konvertering.



I *Ehrgeiz* kan karaktärerna röra sig helt fritt i ringen. Något som innebär att man lättare än vanligt kan fly från sin motståndare.

# anime express

AV MARTIN JOHANSSON

**Denna månad uppmanar jag er att ge er ut på nätet för att rädda *Sailor Moon*. Det bli också ett par recensioner på heta filmer samt färska anime-nyheter från öst som väst.**

## Rädda Sailor Moon

TV4 lade ned *Sailor Moon* för nästan ett år sedan med motiveringen att serien var alltför våldsam. Vad som verkade bli en succé, blev en mardröm för oss animefans som då verkligen hoppats på att få uppleva alla de första 46 episoderna på svensk television. I samma veva som TV4 lade ned teveserien började mangan Sailor Moon att dala i försäljning. Och på så sätt gick även Sveriges första och enda shôjoserie ett dystert öde till mötes.

För att få TV4 att ändra sig har nu eldsjälarna Patric Dahlén och Åke Rosenius på skilda håll dragit igång en nationell kampanj. Deras taktik är enkel och delvis hämtad från amerikanska anime-föreningar. Med hjälp av namninsamlingar och vassa brev försöker de få TV4 att återinföra *Sailor Moon* på programtablån. Och för att lyckas behöver de din hjälp.

För att stödja *Rädda Sailor Moon-kampanjen* ska du söka upp följande websidor och addera dig själv till namninsamlingen:
home3.swipnet.se/~w-31985/rsm.htm eller
www.algonet.se/~khelatar/sailor.html

## Final Fantasy toppar listorna

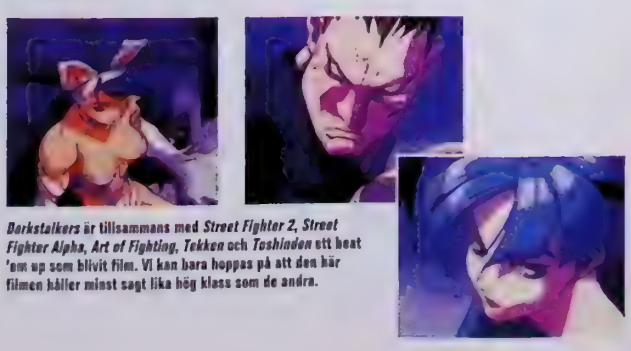
Likt PlayStation-spelets framgångar toppar nu den animerade versionen av *Final Fantasy* de amerikanska anime-listorna. Den dubbade versionen av filmen är populärast, men de textade filmerna går även de mycket bra. Mer om den animerade versionen av *Final Fantasy* blir det inom kort då vi recenserar de fyra delarna i serien .

## Evangelion får pris

Den andra februari mottog anime-studion Gainax pris för sin framgångsrika science fiction-serie *Neon Genesis Evangelion*. Priset delades ut av det Japanska Ministry of Culture Media Entertainment på nationalteatern Hatsudai i Tokyo.

## Darkstalkers blir film

Likt *Street Fighter* blir även Capcoms beat 'em up *Darkstalkers* film. Bakom produktionen står anime-studion Amuse Video som tidigare gjort sig kända för sitt arbete med *Giant Robo*. Ansvarig för karaktärsdesignen är ingen mindre än Shuko Muras vars alster vi tidigare sett i filmen *Street Fighter II - The Movie*. Och all animation i filmen står studion Madhouse för.



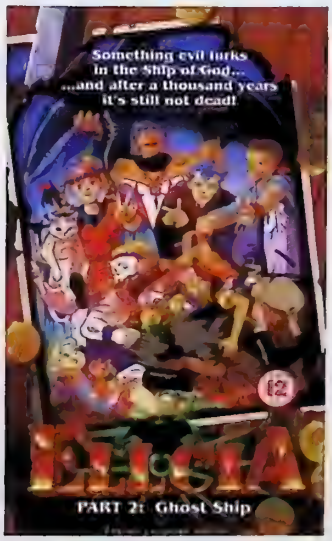
***Darkstalkers* är tillsammans med *Street Fighter 2*, *Street Fighter Alpha*, *Art of Fighting*, *Tekken* och *Toshinden* ett beat 'em up som blivit film. Vi kan bara hoppas på att den här filmen håller minst sagt lika hög klass som de andra.**

## Kondo Yoshifumi död

En av anime-mästaren Hayao Miyazakis närmaste kollega Kondo Yoshifumi avled den 21:a januari på sjukhuset Tokyo Tachikawa City.

Kondo Yoshifumi blev mest känd för sin insats i filmerna *Whisper of the Heart* och *Princess Mononoke*. Två filmer som slagit biorekord i Japan.

Kondo Yoshifumi blev 47 år gammal.




## ELLCIA VOL. 1-2

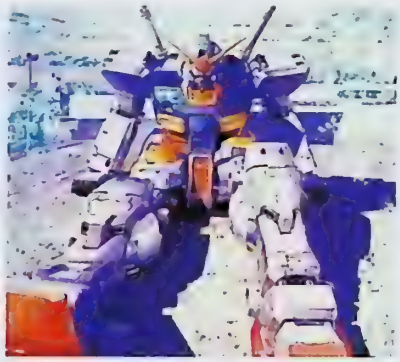
**AD VISION • ENGELSKT TAL • 45 MINUTER VARDERA • 12 ÅR**

Till en början verkar det som om *Ellcia* skulle kunna bli en lysande serie. Handlingen utspelar sig i en värld i krig och där ett sammansvetsat gäng hamnar mitt i en tillsynes hopplös konflikt med det mäktiga imperiet Megarionia. Från att i början vara bra övergår *Ellcia* till att bli en skrikig, jobbig och förutsägbar anime som saknar charm och finess. Alltför ofta börjar flertalet av karaktärerna att gorma med en hisklig röst och större delen av *Ellcia 2 Vol. 2* förstör ens hörsel på grund av en vrålseans utan like.

Det enda positiva inslaget är att animationen i *Ellcia* som är extremt ren håller lika hög standard som AD Visions produkter brukar göra. Men det räcker inte för att rädda *Ellcia* vars handling tyvärr även den efter ett tag blir usel. Och tillsammans med de skrikiga rösterna och andra klassiska klavertramp hamnar *Ellcia* under medelbetyget.

## Bandai expanderar

Med produkter som *Final Fantasy*-leksaker, *Dragon Ball*-filmer och Tamagotchis har Bandai etsat sig fast på den amerikanska anime-marknaden. Framgångarna med *Sailor Moon* och *Dragon Ball* på amerikansk television har dock varit måttliga, men ändå tillräckliga för att den japanska leksaksjätten ska öppna en ny avdelning i USA. Den nya avdelningen ska främst ha hand om videofilmer och dess distribution i Nordamerika. Och med lite tur kan vi kanske se fram emot att titlar som *Gundam* och *Sailor Moon S* snart blir tillgängliga på import från USA.

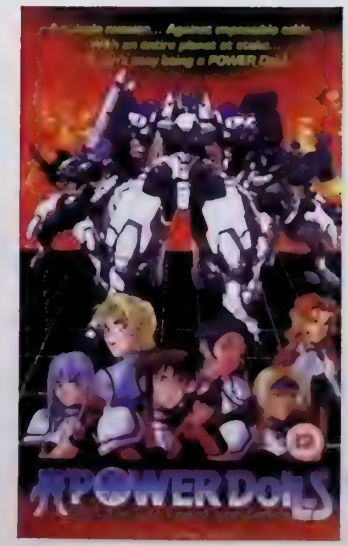


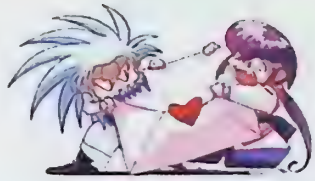
**Med lite tur kommer Bandai att släppa sin framgångsrika serie *Gundam* i USA. Om inte så har vi i alla fall *Dragon Ball* och *Sailor Moon*.**

## POWER DOLLS

**AD • ENGELSKT TAL • 35 MINUTER • 12 ÅR**

*Power Dolls* är en futuristisk robotfest med massor av modiga hjältinnor som slåss för sin frihet på planeten Omni. Handlingen är inte speciellt originell och de som sett liknande filmer kommer inte att bli förvånade. De som gillar stora robotar, massor av bomber, intensiva strider, sentimentalt snack och söta karaktärer kommer inte att gäspa någon gång under de komprimerade 35 minuterna som *Power Dolls* består av.



## BREV

**Skriv till:**
**Anime Express, Box 12550, 102 29 Stockholm**

**HEJ MARTIN**

Jag vill att du ska fortsätta med recensioner av filmer, serier och nyheter från öst. Jag tycker att du ska skriva mer om kända tecknare som Naoko Takeuchi (*Sailor Moon*) och Rumiko Takahashi (*Ranma 1/2*). Precis som du en gång gjorde med Akira Toriyama.

Och en sak till. Du borde recensera manga- och anime-relaterade tevespel som *Sailor Moon Super S*, *Dragon Ball Battle 22* med mera.

***Kwok-Hei Mak***

**Artiklar om tecknare kommer inom en snar framtid. Det kommer dock inte att bli några spelrecensioner i Anime Express. Du får helt enkelt spana in recensionssektionen efter anime-relaterade spel.**

***Martin***

**HEJ MARTIN**

Jag blev verkligen glad när jag läste att du tänker utvidga och förbättra Anime Express eftersom anime och manga är ett par av mina största intressen.

Det jag skulle vilja läsa om är recensioner och nyheter om filmer och serier. Det är faktiskt ganska svårt att veta om en film är bra eller dålig genom att bara läsa på fodralet, och efter att ha läst er tidning sedan dubbelnumret 1995 har jag märkt att jag, med ett par undantag, tycker om samma filmer som du. Det är tack vare dig jag köpte *The Heroic Legend of Arislan* – något som jag aldrig ångrat. Problemet är nu att jag inte kan få tag på den fjärde delen i serien, vilket är mycket irriterande. Men det var inte det jag skulle skriva om... Just det ja! Recensioner och nyheter och artiklar om tecknare skulle sitta fint.

***Jenny***

***The Heroic Legend of Arislan* består av 6 delar. De två första kan klassas som långfilmer. Sen finns det fyra andra mindre avsnitt, så kallade OAV:er. Avsnitt tre och fyra är utgivna tillsammans och det är antagligen de du syftar på. De andra två avsnitten finns än så länge bara i Japan och vi kan bara hoppas på att Manga Entertainment släpper dem i Europa.**

***Martin***

# online

AV MATS LUNDGREN

**Av Internets alla gigabytes med hemsidor läggs oerhört mycket energi på att skapa siter som handlar om TV-spel. Många av de bästa hittar du här.**

Återigen härligt att få börja en krönika med att tacka för alla bidrag. Aldrig tidigare har Online fått så många mail från er surfare, inte heller så många tips på egentillverkade hemsidor. Tack alla, fortsätt att tipsa även om vi inte hinner svara på alla mail. Online bygger mycket på er medverkan.

Av ryktesfloden att döma verkar 64DD-releasen vara runt hörnet. Senaste amerikanska prisuppgiften skvallrade om så lågt som 80 dollar, även om andra påstod att det snarare handlar om strax under 100 dollar. Frågan är väl om en tusing kommer att räcka i Europa och Sverige? Hur som helst finns det mycket att läsa om 64DD därute. Ett av ställena är Scott McCalls nya (även känd som 'capscott' med bindningar till n64hq) Guide64 och Nintendo Square – båda ställen som blandar nyheter och recensioner samt slänger in de senaste releaserna (även japanska). Nintendo Square blev dessutom först med att gräva fram uppgiften om att Rares uppföljare till *Goldeneye 007* inte blir ett nytt Bondspel utan en liknande titel med en annan hjälte.

Ny "tipsad" Nintendosida står Nils Petter Svonni (unverified) under pseudonymen Extreme för. Den Extrema N64-sidan är mycket snygg med nyheter, smygtittar, tricks och annat. Rekommenderas.

Även ett mail från Susanne som påstår att hennes broders Nintendo 64-sida är klart betraktningsvärd – snyggt knep, alla borde engagera släkten för att synas på nätet.

Zelda då, drar ingen en lans för henne? Lugn. Jonas Lindskog bevakar det på sin site Nintendo Planeten tillsammans med andra spelnyheter, trix och uppföljningar. En ny *Zelda 64*-site har dessutom öppnats av Joe Reyes. Fast enligt Online-tipsaren Mikael Gren är det inte den bästa sidan. Överlägset bäst på Internet är, enligt honom, z64 som uppdateras dagligen. Eller varför inte spela originalet *Legend of Zelda* över Internet, undrar Onlinetipsaren Christian Karlsson. Testa java-Zelda och mosa massa ondingar online – kul!

"Ultra" heter en nystartad epost-tidning tillverkad i Australien. Gratis varje månad med recensioner och nyheter. Redaktionen tar även emot insänt material. Mer information om detta och hur man prenumererar på e-postadress <ultrazine@mailexcite.com>.

## Hypad fransk Lara Croft

Svenska spelsiten Hype lyckades väcka en del uppmärksamhet genom att nosa upp något deformerat som kunde tas för Lara. Hypad uppmärksamhet med diskussionsinägget "Look at the red hot sexy French Lara..." gjorde det dock inte lättare att hitta bilden när man väl tagit sig till siten, men en hel del annat (och sannolikt mycket bättre). Hype har annars en bra nyhetsbevakning, på svenska.

På tal om Lara, kolla in den nya Lara-siten – enbart inledningsbilden med den rörliga vattenytan är värd ett besök.

Johan Falk har börjat bygga en egen PlayStation-site, och redan nu finns tillräckligt på Falkens PlayStation-sida att ett besök är påkallat. Trogna Super PLAY-läsaren Nicklas Bosäter hann väl knappast mer än tipsa om sin PlayStation-site förrän någon bröt sig in i och raderade hans hårddisk. Jobbet att börja bygga igen har precis inletts; titta förbi och uppmuntra Nicklas!

Daniel Hahne tipsar om PlayStation Cheat Central "en ren fusksite med en tävling där man kan vinna ett PlayStation-spel i veckan".

## Segas Princess Crown

En klart besökvärd site för Sega-spelare hittar vi i Level Up Online som följer upp allt sus om *Princess Crown* och i övrigt blandar sina sidor med PlayStation-titlarna *SaGa Frontier, Alundra* och *Final Fantasy Tactics*. Alltså en riktig RPG-site.

Sedan förra månaden har Douglas Erickson också fått ihop sin Princess Crown FAQ v1.1 som du kan maila till honom på <douglas@mailhost.ecn.ou.edu> ifall du inte hittar den på hans site. Och en full rapport har nu släppts om *Lunar: Silver Star Story* som ursprungligen släpptes till Mega CD och skulle konverteras till Saturn, men som nu på sensommaren blir klar för att släppas till PlayStation istället. Läs mer på Working Designs site.

En ny Sega-site har materialiserat sig i Randy's Video Game Page som innehåller recensioner, koder, relesedatum "and other cool stuff". Nya Sega-siter är även snygga EclipseGaming och Sega-Zone. Sedan gammalt finns de gedigna Sega Net samt Sega-Saturn.com.

En del vill bara fortsätta att älska *Sonic*. Något som märks på nya Andrew's Sonic Fan Page.

Om svunna tider tipsar Martin Löfgren och då handlar det om en svensk länk till Sega Master System. Aldrig fel med historia!

## Breath of Fire

Det börjar dra ihop sig för *Breath of Fire III* när detta skrivs. Vi som när detta trycks ännu inte fått tag i spelet får dregla över den skog av siter som sakta växer upp i ämnet. Bäst och mest omfångsrik hittills är PSM Online med flera filmer och en dröss spelbilder.

"Chott, chott, chott" (som japanen säger i den finska ölreklamen) är även *Alundra*, ett RPG i *Zelda*-perspektiv och *Landstalker*-klass. En recension finns på Videogamespot och antydningar finns om att Psygnosis ska släppa spelet här i Europa så småningom.

En hemlig figur vid namn Zack uppges ha hittats i *Final Fantasy VII*. Full information finns på Wasteland tillsammans med massor av annat *Final Fantasy VII*-relaterat material. Ni som kör Win95 och gillar att ladda hem olika skrivbordsteman ska veta att det ligger en dröss på Desktop Themes Heaven, bland annat ett par saftiga TV-spelsteman och inte minst några för *Final Fantasy VII*.

*Final Fantasy Tactics* har ju släppts och redan fått en rad nytillverkade Websidor. En av dessa är Josh Gustwiller Final Fantasy Tactics Webpage med bilder, tips, FAQs och allt. Källan till det mesta är dock Final Fantasy Tactics Headquarters där rubbet av nödvändigheter ligger, men som i skrivande stund är svår att få fram.

Nya The Unofficial Final Fantasy VII Home Page går inte heller av för hackor. Och på Renos Webpage är det fullt med filmer och midis. Andra bra ställen är Arcana's Mind som förutom *Star Wars* innehåller både *Final Fantasy VII* och *Araby Weyr: Dragonriders of Pern Fandom Weyr*, samt den snygga med mycket grafik, FF7 och animeanstrukna Kisaragi Koudan Setsu -Esper Moon-

Carl Thor, den gamle slitvargen, har flyttat sin sida. Den har samtidigt "om möjligt blivit ännu snyggare och har definitivt den coolaste musiken på nätet". Kolla Calle.

Jonas Johnsson, både upphovsman och tipsare, tycker att vi ska besöka hans *Final Fantasy VII*-sida. Den är verkligen snygg. Även SP-läsaren Anton Skott vill att vi sätter ut länken till *Final Fantasy VII*-sidan Ancient Final Fantasy VII Temple.

*Sailor Moon* har tagits bort från TV4, vilket har upprör Patric Dahlén som tycker att vi både ska skriva under protestlistor och besöka Åke Rosenius fina sidor om *Sailor Moon*.

## Hur fuskigt kan det bli?

En ny onlinetidning har sett dagens ljus. The Classic Games Catalogue är ett magasin som innehåller recensioner och nyheter till samtliga format. Dessutom söker man just nu fler medarbetare till PlayStation-bevakningen.

En svensk site, driven av entusiaster med utländska designidéer men utan stor ekonomi, finns i Fun 'N' Games. Med chat, spelfusk, länkar, spelguider och recensioner till alla format är siten besökvärd, enda plumpen är att blondinskämten är i usla laget.

Två fightingsiter anmäler sig. Online-läsaren Saman Mahmoudi tipsar om Gouki's page of whatever som innehåller Capcoms alla fightingspel med info om alla figurernas bakgrunder och deras specialattacker samt bilder på bolagets kommande spel. Mikael Sundberg i Skellefteå har lagt ned en hel del jobb på webbsnickrande, vilket resulterat i flera egna hemsidor. Hans Fighter Mania page innehåller fakta och bilder på över 700 olika figurer från olika spel.

Så får vi då post från ambitiösa Spelsiten som känner sig "nästan förnedrade" av att inte vara omnämnda på Online. Så då gör vi väl det då och påpekar att vi aldrig kan få nog av siter som mixar nyheter med recensioner och smygtittar – på svenska!

Månadens inlägg hittar vi som vanligt på Usenet:

"Subject: Resident Evil 2; What's the best way to dismember limbs?"

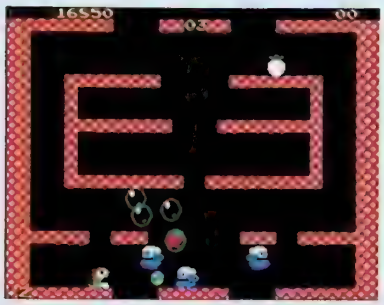
Håller delar av spelbranschen på att bli ett snuff-ghetto? Sjukt.

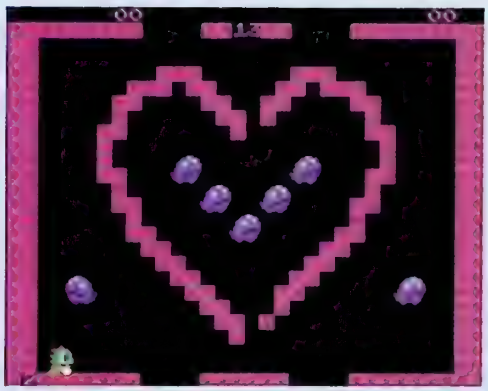
***Surf On!***
***Mats Lundgren***
***(online@atlantic.medstroms.se)***

# retro

AV MARTIN JOHANSSON

**De två små dinosaurier som har huvudrollerna i pusselspelsserien *Bust-a-Move* spel-debuterade faktiskt redan 1986 i Taitos pastellfärgade plattformsklassiker *Bubble Bobble***





## BUBBLE BOBBLE

TAITO • NES/MASTER SYSTEM • 1986

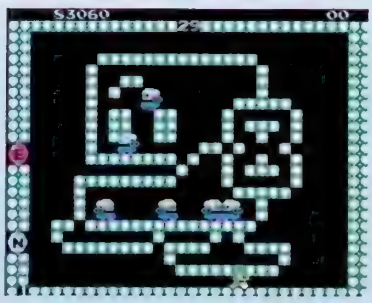
Att Bub och Bob är det gulligaste radarparet vi har i konsolbranschen råder det ingen tvekan om. Men *Bubble Bobble* har inte enbart naglat sig fast i spelhistorien med hjälp av sockersöta karaktärer. När Tatio introducerade spelet slog det ned som en blixt från klar himmel. Med ett enkelt men snillrikt spelupplägg och beroendeframkallande banor fängslade *Bubble Bobble* en hel värld.

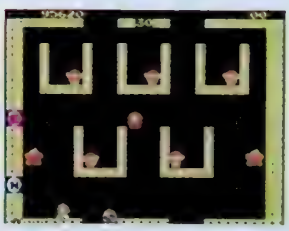
Sagan om Bub och Bob är mycket simpel. Den elaka Baron von Bubbla har kidnappat deras flickvänner och för att rädda dem måste de färdas genom 100 farofyllda banor för att till sist göra upp med sin fiende. Det ska tilläggas att ingen bana i spelet är den andra lik och Tatio har med en otrolig precision lyckats skapa banor som sätter både teknik och intelligens på prov.

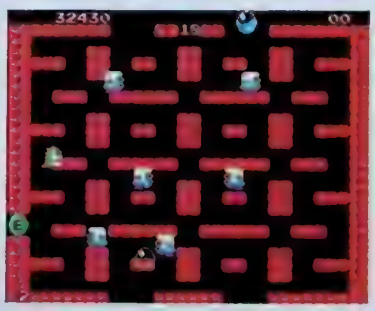
*Bubble Bobble* var 1986 ett av de få spel där två spelare kunde delta samtidigt. Att spela två personer samtidigt brukar oftast leda till att ett spel blir lättare. I *Bubble Bobbles* fall krävde det att de båda spelarna var synkroniserade, för att det inte skulle gå åt pipan. Att leva i symbios med sin motspelare är inte alltid helt lätt, i alla fall inte när tonvis av bonusprylar faller från skyn och lockar mer än att skydda sin kompis.

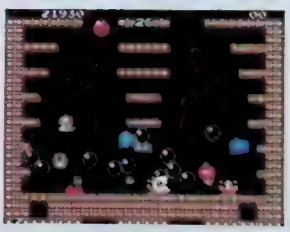
Bonusobjekten i *Bubble Bobble* är vitala. Gula tuggummin ger bättre bubblor, röda skor gör att Bub och Bob springer snabbare och lyckas man plocka upp ett paraply får man hoppa över ett antal banor. Diamanter, godis, meloner och gurkor är även de objekt som behövs för att nå Baron von Bubbla. Och när bokstäverna i ordet Extend har samlats ihop händer det någonting extra.

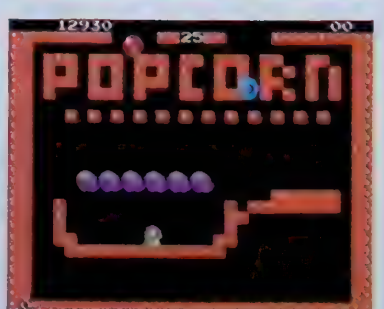
Nostalgitripparna är många i *Bubble Bobble* och spelet påminner en om vad som är de grundläggande ingredienserna för att ett spel ska bli en klassiker. De som ännu inte har upplevt eller vill återuppleva magin i *Bobble Bobble* behöver inte gå och köpa en begagnad NES eller Master System. För inte alls så länge sedan släppte Tatio nämligen originalversionen av *Bobble Bobble* på PlayStation tillsammans med nästan lika klassiska *Rainbow Island*. Men det spelet är en helt annan historia.

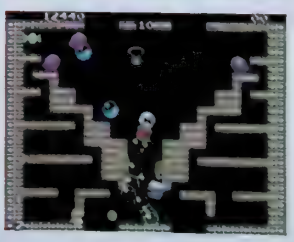






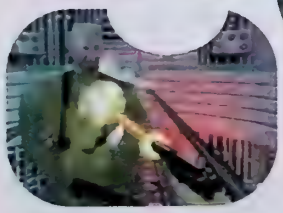




**Bub och Bob har inte alltid varit så stillsamma som i *Bust-a-Move*. På åttietalet var de faktiskt ett minst lika aktivt radarpar som Mario och Luigi. I Japan gor de dessutom nu comeback som plattformshjältar i Saturn-spelet *Bubble Bobble Symphony*, men har i Sverige får vi nog även i framtiden nöja oss med att minnas det klassiska originalet.**

# Topp LISTOR



## USA

1. (1) Final Fantasy VII [PS]
2. (4) Diddy Kong Racing [N64]
3. (2) Sakura Wars [SA]
4. (3) Goldeneye 007 [N64]
5. (6) Tomb Raider 2 [PS]
6. (5) Colony Wars [PS]
7. (7) Sonic R [SA]
8. (–) FIFA: Road to World Cup '98 [PS]
9. (–) Abe's Oddysee
10. (–) Castlevania: Symphony of the Night [PS]

*Listan baseras på försäljningen i USA.*

## INTERNET

1. (–) WCW Nitro [PS]
2. (–) Goldeneye 007 [N64]
3. (1) Tomb Raider 2 [PS]
4. (–) Alundra [PS]
5. (6) NFL Gameday '98 [PS]
6. (–) Cool Boarders 2 [PS]
7. (4) Crash Bandicoot 2 [PS]
8. (3) NBA Live '98 [PS]
9. (–) Crash Bandicoot [PS]
10. (2) Diddy Kong Racing [N64]

*Listan är © World Charts*

## SUPER PLAY TOPP 20

| | |
|---|---|
| Final Fantasy VII [PS] | 1. (1) |
| Goldeneye 007 [N64] | 2. (2) |
| NHL '98 [PS] | 3. (5) |
| Tomb Raider 2 [PS] | 4. (3) |
| Super Mario 64 [N64] | 5. (9) |
| Diddy Kong Racing [N64] | 6. (4) |
| Resident Evil: Director's Cut [PS] | 7. (10) |
| Castlevania: Symph. of the Night [PS] | 8. (7) |
| Nagano Winter Olympics 1998 [N64/PS] | 9. (–) |
| FIFA: Road to World Cup '98 [N64/PS] | 10. (–) |
| Crash Bandicoot 2 [PS] | 11. (8) |
| C&C: Red Alert [PS] | 12. (6) |
| Street Fighter EX Plus Alpha [PS] | 13. (13) |
| Auto Destruct [PS] | 14. (–) |
| Zelda – A Link to the Past [SN] | 15. (14) |
| Cool Boarders 2 [PS] | 16. (–) |
| Harvest Moon [SN] | 17. (–) |
| Quake [SA] | 18. (17) |
| Final Fantasy III [SN] | 19. (15) |
| Winter Heat [SA] | 20. (–) |

*Listan framröstas av Super PLAYs läsare.*

## JAPAN

1. (–) Sentimental Graffiti [SA]
2. (1) Gran Turismo [PS]
3. (–) Tomb Raider 2 [PS]
4. (2) Chocobo's Mysterious Dungeon [PS]
5. (–) Machi [SA]
6. (–) Formula 1 '97 [PS]
7. (10) Pocket Monsters [GB]
8. (3) Tales of Destiny [PS]
9. (7) Train De Go! [PS]
10. (5) Crash Bandicoot 2 [PS]

*Listan baseras på försäljningen i Japan.*

## ÖNSKELISTAN

| | |
|---|---|
| Legend of Zelda 64 [N64] | 1. (1) |
| Resident Evil 2 [PS] | 2. (2) |
| Yoshi's Story [N64] | 3. (4) |
| Parasite Eve [PS] | 4. (7) |
| Alundra [PS] | 5. (5) |
| Tekken 3 [PS] | 6. (3) |
| Pocket Monsters [GB] | 7. (–) |
| Gran Turismo [PS] | 8. (–) |
| Metal Gear Solid [PS] | 9. (8) |
| Banjo-Kazooie [N64] | 10. (11) |
| F-Zero X [N64] | 11. (6) |
| Mortal Kombat 4 [N64] | 12. (9) |
| Breath of Fire III [PS] | 13. (–) |
| 1080° [N64] | 14. (10) |
| Castlevania 64 [N64] | 15. (14) |
| Quake 64 [N64] | 16. (–) |
| Deadly Arts [N64] | 17. (13) |
| Dead or Alive [PS/SA] | 18. (–) |
| Bushido Blade 2 [PS] | 19. (17) |
| Shining Force III [SA] | 20. (15) |

*Listan framröstas av Super PLAYs läsare.*

## SVERIGE

1. (1) Goldeneye 007 [N64]
2. 4) Final Fantasy VII [PS]
3. (3) Tomb Raider 2 [PS]
4. (5) Diddy Kong Racing [N64]
5. (–) Cool Boarders 2 [PS]
6. (–) TOCA Touring Car [PS]
7. (2) Crash Bandicoot 2 [PS]
8. (6) NHL '98 [PS]
9. (7) Castlevania: Symphony of the Night [PS]
10. (–) Duke Nukem 3D [PS]

*Listan är sammanställd av Deejay Promotions och är baserad på försäljningsrapporter från spelbutiker över hela landet.*

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du mest ser fram emot på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
*TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.*

# Vinn Psygnosis-raritet

Psygnosis har producerat en specialversion av *Formula 1 '97* i en mycket begränsad upplaga. *Formula 1 '97 Limited Edition* går inte att köpa i butik, men du kan vinna ett av våra tre exklusiva exemplar.

**Nu i dagarna släpper Psygnosis ett annat bilspel, baserat på den amerikanska Indy Car-serien. Vad heter det?**

1. Indy Formula
2. Car Driving 2000
3. Newman Haas Racing

**För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på 0712 - 110 30 (4.55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor, och svarar du rätt även här har du chans att vinna den exklusiva versionen av Formula 1 '97. Lycka till!**

Samtalet kostar 4.55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

# TIPS

Super PLAY-redaktionen har tyvärr ingen möjlighet att svara på spelfrågor, men om du behöver hjälp med något spel ringer du bara till någon av följande spelklubbar.

**CLUB NINTENDO:** Tel: 0300-721 00 Fax: 0300-732 80
**SONY HOT LINE:** Tel: 0719 - 310 311 (5 kronor/samtal)
**SEGA HOTLINE:** Supporttel: 08-600 51 71 (Vard. 17.30-20.00) Infotel: 08-600 15 19
**ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT:** 08-594 106 80
**BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT:** 020-24 40 20
**WENDROS SUPPORT:** 08-689 97 87 (Vard. 9.00-18.00)
**FUNSOFT SUPPORT:** 08-760 02 40 (Vard. 9 00-17.00)

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips!', Super Play, Box 12550, 102 29 Stockholm.

## FIGHTING FORCE

PLAYSTATION

**Att klara *Fighting Force* är ingen lätt bedrift om man inte behärskar alla specialattacker. Här kommer en liten snabbguide där samtliga karaktärers attacker presenteras. Lycka till!**

### MACE DANIELS

Mace är en kvick karaktär med blixtsnabba sparkar och slag. Tyvärr är hon dålig på att ta emot stryk, så var alltid på din vakt.

Maces specialattack är 360° Leg Sweep. Det undanröjer inte bara motståndare i närheten, du undviker dessutom att bli skjuten eftersom du hukar dig ned. Om du plockar upp ett vapen, till exempel en kniv eller ett järnrör och sedan tar tag i din motståndare och gör en Face Slap Combo, använder Mace vapnet istället för sina nävar för att åstadkomma maximal skada.

SPECIALATTACKER

| | |
|---|---|
| ● + ✖ | 360° Leg Sweep |
| ▲ + ✖ | Jump and Leg Smash |

NÄRKAMPSATTACKER

| | |
|---|---|
| ▲ | Leg Sqeeze Throw |
| ● | Flip Throw |
| ■ | Knee to Face |
| ✖ | Face Slap Combo |

### SMASHER

Smasher är den långsammaste och största av de 4 karaktärerna. Han kan ta emot mer stryk och sprida mer förstörelse än de flesta, men hans seghet gör honom sårbar. Smasher kan dela ut den fruktade specialattacken 360° Shockwawe som skickar motståndarna rakt i golvet. Den här rörelsen kräver mycket yta så var försiktig så du inte träffar din lagkamrat.

SPECIALATTACKER

| | |
|---|---|
| ● + ✖ | 360 Shockwawe |
| ▲ | Body Slam |
| ● | Knee to Face |

NÄRKAMPSATTACKER

| | |
|---|---|
| ● | Slam |
| ✖ | Headlock Smash |
| ■ | Super Uppercut |
| ▲ | Pick up Opponent |

### HAWK MANSON

Hawk har de snabbaste sparkarna i hela spelet, vilket ger dig förmågan att attackera dina motståndare från långt håll. Tyvärr har han långsamma slag vilket gör att han öppnar sig för returslag från sin motståndare. För att ta sig ur kniviga situationer ska du använda dig av Hawks bakåtkast som är bra för att ta sig ut ur svåra närkamper.

SPECIALATTACKER

| | |
|---|---|
| ● + ✖ | 360° Spinkickround |
| ■ | Kick while Jumping |
| ▲ | Jump and Stomp |

NÄRKAMPSATTACKER

| | |
|---|---|
| ● | Shoulder Throw |
| ✖ | Punch |
| ✖, ✖ | Punch then Headbutt |
| ■ | Knee in the Stomach |
| ▲ | Headbutt |
| ▲+ → | Backflip Throw |

### ALANA

Inte nog med att Alana är en blond babe, hon är även spelets bästa karaktär. Med sina kraftfulla och kamouflerade specialattacker sopar hon banan med de flesta motståndare. Alanas bästa rörelse är Knee Crush Kick som ger henne möjlighet att slå en öppning mellan sina motståndare.

SPECIALATTACKER

| | |
|---|---|
| ●+ ✖ | Spinning Bird Kick |
| ▲ | Jump Spin Kick |
| ●, ■ | Flip Kick |

NÄRKAMPSATTACKER

| | |
|---|---|
| ● | Back Flip Kick |
| ✖ | Knee Crush Kick |
| ■ | Knee in the Face |
| ▲ | Kick Flip |

## TOMB RAIDER 2 • PLAYSTATION

Core Designs *Tomb Raider 2* fortsätter att erövra världen. Det verkar som om vi inte kan få nog av Lara och hennes äventyr. Om du vill hoppa över en bana till nästa nivå ska du när som helst under spelets gång och så länge du är

på torra land och har rum att manövrera, utföra följande sekvens med handkontrollen:

> håll inne R2 för att gå sidleds åt vänster, höger och sen vänster igen, gå ett steg bakåt, framåt, rotera Lara tre gånger och gör en framåtvolt.

För att få tillgång till alla vapen och massor av ammunition ska du bara utföra följande:

> håll inne R2 för att gå sidleds åt vänster, höger och sen vänster igen, gå ett steg bakåt, framåt, rotera Lara tre gånger och gör en bakåtvolt.

Om du tycker det är för mörkt i spelet och har ont om flarns ska du utföra detta händiga fusk:

> tryck bara på ■ för att dra upp vapnen, sen L2 för att få fram en fackla och tända den.

Om du tröttnat på Lara och vill straffa henne ska du helt enkelt utföra följande fusk:

> håll inne R2 för att gå sidleds åt vänster, gå höger, vänster igen, gå ett steg framåt, sen bakåt, rotera Lara tre gånger och hoppa bakåt.

## PANDEMONIUM 2 • PLAYSTATION

Att TV-spelsflickorna klär sig allt mer vågat manifesteras i BMGs *Pandemonium 2*. Men om man bortser från Nikkis skandalösa utsvävningar så kvarstår dock ett bra plattformsspel som inte går av för hackor. Och om du har fastnat i spelet ska du använda dig av följande koder.

| | |
|---|---|
| Nivå 2: | AJMABLOC |
| Nivå 3: | FAAAGCNA |
| Nivå 4: | LJABIDOA |
| Nivå 5: | LDBBJLAE |
| Nivå 6: | KLBFCCE |
| Nivå 7: | IEBBJLMF |
| Nivå 8: | POECHEJJ |
| Nivå 9: | FHCAODAC |
| Nivå 10: | AKAJDIJC |
| Nivå 11: | NIECGPCJ |
| Nivå 12: | FKDAGMNK |
| Nivå 13: | LKFBKLAM |
| Nivå 14: | BBAMFKDK |
| Nivå 15: | FPDAGMHC |
| Nivå 16: | APEMFINO |
| Nivå 17: | POGCLMEB |
| Nivå 18: | FMDAGPIM |
| Nivå 19: | FCLAGJNE |

## BOMBERMAN 64 • NINTENDO 64

Den lille bombarens äventyr fortsätter i det tämligen mediokra spelet *Bomberman 64*. Det finns ett par användbara tips i det här spelet.

> Ett tips är hur du tar dig till den gömda världen Rainbow Palace. För att nå dit måste du hitta 100 Gold Cards och besegra bossen Altair två gånger.

## WARCRAFT 2 • PLAYSTATION

Ett strategispel som är ypperligt roligt att lägga ned ett par timmar på är Blizzards *Warcraft 2*. Fastän det inte riktigt är en godkänd PC-konvertering så bjuder spelet dock på underhållande strider. Om du tycker att spelet är för svårt ska du helt enkelt pausa och slå in någon av dessa fuskkoder.

NTTSCLNS - Besegra datorn
YPTFLWRM - Avslutar det aktuella uppdraget
TSGDDYTD - Dina styrkor blir inte skadade i strid.
GLTTRNG - Ger dig mer resurser.
DCKMT - Låter dig bygga mer saker från början.
MKTS - Byggnader och enheter byggs snabbare.
NSCRN - Se hela spelkartan från början.
VRYLTTL - Alla trollformler och full Mana
THRCNBNL - Se slutet

## G-POLICE • PLAYSTATION

Psygnosis futuristiska shoot 'em up är ibland hiskligt svårt. För att underlätta ditt spelande presenterar vi därför en lista på samtliga lösenord i spelet. Nackdelen med dessa lösenord är att du inte kan fortsätta på nästa uppdrag. Och när du klarat ett uppdrag kommer det ett meddelande som informerar dig om att du fuskat och därför misslyckats.

| | |
|---|---|
| Nivå 1: | MADGAV |
| Nivå 2: | DOLMAN |
| Nivå 3: | SONAGAV |
| Nivå 4: | ACEDUF |
| Nivå 5: | JOJOGUN |
| Nivå 6: | WENSKI |
| Nivå 7: | SAEGGY |
| Nivå 8: | MAZMAN |
| Nivå 9: | DAZMAN |
| Nivå 10: | DELUCS |
| Nivå 11: | ANDOOOO |
| Nivå 12: | KIMBCHS |
| Nivå 13: | ANDYMAC |
| Nivå 14: | YERMAN |
| Nivå 15: | OLLIEB |
| Nivå 16: | THEYOLK |
| Nivå 17: | TONYMASH |
| Nivå 18: | ANDYCROW |
| Nivå 19: | BIONIC |
| Nivå 20: | TSLATER |
| Nivå 21: | IANTHOD |
| Nivå 22: | JONRITZ |
| Nivå 23: | CLAIREC |
| Nivå 24: | STEVEBOT |
| Nivå 25: | ANGUSF |
| Nivå 26: | EUANLEC |
| Nivå 27: | EDFIRE |
| Nivå 28: | STUBOMB |
| Nivå 29: | THONBOY |
| Nivå 30: | JIMMAC |
| Nivå 31: | PUGGER |
| Nivå 32: | ROSSCO |
| Nivå 33: | CAKEBOY |
| Nivå 34: | NIKNAK |
| Nivå 35: | SAGLORD |

## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 • NINTENDO 64

Konamis ytterst lyckade fotbollsfest rymmer en hel del hemligheter. tidigare visade vi hur du plockar fram det absolut bästa fotbollslaget och nu presenterar vi ytterligare ett roligt fusk. För att ge alla spelarna extremt stora huvuden ska du utföra följande fusk:

**när du befinner dig på titelskärmen ska du trycka C-↑, C-↑, C-↓, C-↓, C-←, C-→, C-←, C-→, B, A och sen trycka och hålla inne Z-knappen och trycka på Start.**

## TOCA: TOURING CARS • PLAYSTATION

Ett bilspel som andas realism är *TOCA: Touring Cars*. Här handlar det om autentiska miljöer och snabba trimmade bilar. Om du stöter på problem, eller tycker att spelet är för svårt finns det ett par goda fuskkoder som kan komma till nytta.

**Skriv XBOOSTME för att ge alla bilar extrem fart.**
**Skriv CMCOPTER för att spela med fågelperspektiv.**
**Skriv CMMICRO för att få en vy ovanför bilen.**
**Skriv CMSTARS för att ge spelet en häftig nattbakgrund.**
**Skriv CMNOHITS så kan inte dina motståndare skada dig.**

## EXTREME G • NINTENDO 64

Probes *Extreme G* är ett snabbt och färgsvagt spel.

**För att slippa spela genom hela spelet för att få testa på alla banorna ska du skriva in lösenordet 61GGB5. Efter att ha slagit in det kommer den ytterst grymma jetcykeln Neon att bli din och du kommer att få tillgång till alla banorna.**

## ROSCO MCQUEEN • PLAYSTATION

Roscos äventyr som brandman är både hektiskt och ibland svårt. För att möta spelets slutboss på snabbaste sätt ska du helt enkelt skriva in det sista lösenordet.

| | |
|---|---|
| Laundry 2 | FLUFFY |
| Laundry 3 | SWEATY |
| Auto 1 | HOTROD |
| Auto 2 | GREASE |
| Auto 3 | BIGEND |
| Harold's 1 | SMELLY |
| Harold's 2 | WIDETV |
| Harold's 3 | PILLOW |
| Leisure 1 | TRICEP |
| Leisure 2 | MOTION |
| Leisure 3 | HIPHOP |
| Residential 1 | KENNEL |
| Residential 2 | BARREL |
| Runaround | SPLASH |

## CROC

PLAYSTATION

Den lilla kallblodiga krokodilen Croc slog sig in i plattformsgenren med sin oemotståndliga charm och gulliga utstyrsel. Fortfarande är *Croc* ett av de bästa plattformsspelen som finns till PlayStation och för att hedra detta faktum publicerar vi nu den kompletta lösenordslistan.

BANA 1

Du börjar ditt äventyr i Gobbosarnas by, vilket innebär att du har gott om tid att få ordning på handkontrollen.

| | |
|---|---|
| 1-2 | ULLLLDDULURDRRU |
| 1-3 | RULULUURLRURLUD |
| 1-b1 | DLURLDRLRLRRDLL |
| 1-s1 | LURURUDRLDULULD |
| 1-4 | ULDLLDDRLLRDRRU |
| 1-5 | RUDULUUULDURLUD |
| 1-6 | DLRRLDRDRURRDLL |
| 1-b2 | LDUURRDRLLURULD |
| 1-s2 | URLRULDRLDRDRRU |

BANA 2

Is och snö gör det svårt att få bra grepp på denna bana. Krokodiler är kallblodiga djur så passa dig så att du inte trillar i vattnet.

| | |
|---|---|
| 2-1 | RDLDURUULLURLUD |
| 2-2 | DRULULRDRRRRDLL |
| 2-3 | LURDDRDRLDULULD |
| 2-b1 | ULDRULDRLLRDRRU |
| 2-s1 | RDDDURUULDUUDUD |
| 2-4 | DRRLULRDRURULLL |
| 2-5 | LDUDDUDRDLUDRLD |
| 2-6 | ULLRDUDRDDRLURU |
| 2-b2 | RULDDDUUDLUUDUD |
| 2-s2 | DRULDULDURRURLL |

BANA 3

Lerpolar och vildsinta elefanter gör livet surt för dig på denna ökenbana. Pass på för här går det undan.

| | |
|---|---|
| 3-1 | LURDUDURDDUDLLD |
| 3-2 | ULDRDUURDLRLDRU |
| 3-3 | RUDDDDDUDDUUUUD |
| 3-b1 | DLRLDULDUURURLL |
| 3-s1 | LUDDULURDLUULDD |
| 3-4 | URRRURURDDRLDUU |
| 3-5 | RDRDULDUDLUUURD |
| 3-6 | DRDLURLDURRURDL |
| 3-b2 | LULDDLURDDUDLDD |
| 3-s2 | URURURULDLRLDDU |

BANA 4

Massor av trubbel väntar dig på denna bana. Kollapsande plattformar och elaka fiender stöter du på på din väg in till Baron Dantes slott.

| | |
|---|---|
| 4-1 | RDUDULDDDDUUULD |
| 4-2 | DRLLURLUUURURUL |
| 4-3 | LDDDDDULLLRULUD |
| 4-b1 | UURRDDULLDULDDU |
| 4-s1 | RRRDDULDLLRUULL |
| 4-4 | DDDLDDDURRUURUD |
| 4-5 | LLLDUURLLDRDLUL |
| 4-6 | UUURDDRLLLULDDR |
| 4-b2 | RLUDDULDLDRUULL |
| 4-s2 | DDLDDDDURUUURUU |

BANA 5

Den hemliga ön dyker upp efter att du har räddat alla gobbos och samlat de åtta pusselbitarna från bonusbanorna. Det är en blandning av de tidigare banorna, men med varierande miljöer.

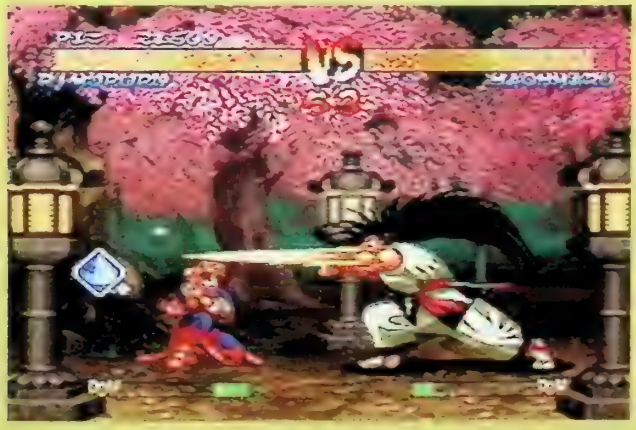
| | |
|---|---|
| 5-1 | LLDLURRLLLRULUR |
| 5-2 | UDRUULRLLDULDDL |
| 5-3 | RRRLURLDLLRUULR |
| 5-4 | DDDDULDURRUURUU |
| 5-b1 | LLLLDRRLLDRDLUR |

## SAN FRANCISCO RUSH • NINTENDO 64

Om du vill plocka fram en Formel 1-bil ska du utföra följande fusk:

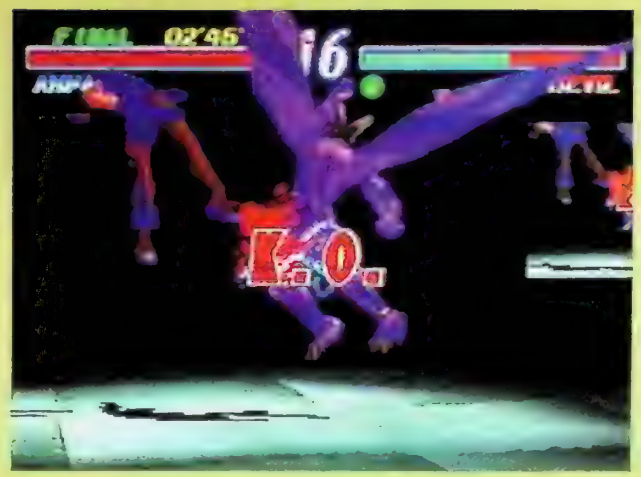
**först och främst ska du klara alla de 24 loppen och komma på andra- eller förstaplats, sedan ska du gå till banmenyn och trycka in Z-knappen 4 gånger. Du kommer att höra ett ljud som bekräftar att du har gjort rätt och du kan hitta Formel 1-bilen i bilmenyn.**

## SAMURAI SHODOWN 3 • PLAYSTATION



SNKs konverteringar till PlayStation är oftast ojämna. Tyvärr tillhör *Samurai Showdown 3* inte kategorin "bra konverteringar", främst för att uppdateringen av skärmen inte sker tillräckligt fort. Ett kul fusk i spelet är när man spelar som den gömda karaktären Zankuro. För att finna honom måste du utföra följande fusk:

**välj VS Mode och gå till karaktärsmenyn, håll ned Start-knappen och välj följande spelare efter varandra: Haohmaru, Ganjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimruru, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford, och Shizmaru. Släpp sen Start-knappen och tryck Kryss och Cirkel så kommer Zankuro fram.**




## TEKKEN 2 • PLAYSTATION

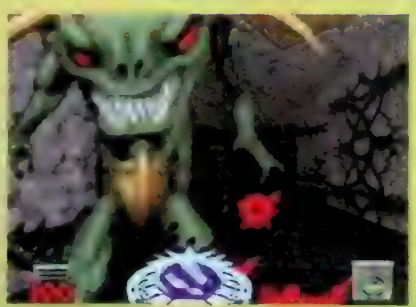
I väntan på *Tekken 3* så får detta eminenta beat 'em up-spel duga. Ett kul fusk i spelet är när du spelar det ur *Doom*-perspektiv. För att aktivera fusket måste du göra följande:

**få fram alla gömda karaktärer i spelet, gå till karaktärsmenyn, håll nere L1 och L2 och välj din karaktär som vanligt, nu händer det något konstigt och din kämpe ser nu lite annorlunda ut, när matchen sen startar kommer du att spela spelet i *Doom*-perspektiv.**

## HEXEN 64 • NINTENDO 64

Om du tycker att Hexen 64 är för svårt och behöver lite hjälp så ska du plocka fram den fuskmeny som ligger gömt i spelet.

**För att få fram fuskmenyn ska du under spelets gång pausa, trycka på C-Upp, C-Ner, C-Vänster och C-Höger. Om du gjort rätt kommer fuskmenyn att uppenbara sig längst ned på rutan.**



**När du väl fått fram fuskmenyn ska du slå in någon av de följande koderna:**

**Odödlig - C-Vänster, C-Höger, C-Ner**
**Val av bana - C-Vänster, C-Vänster, C-Höger, C-Höger, C-Ner, C-Upp**
**Utrota alla fiender - C-Ner, C-Upp, C-Vänster, C-Vänster**
**Full hälsa - C-Vänster, C-Upp, C-Ner, C-Ner**
**Alla nycklar - C-Ner, C-Upp, C-Vänster, C-Höger**
**Alla vapen - C-Höger, C-Upp, C-Ner, C-Ner**

## STREET FIGHTER ALPHA
PLAYSTATION

Ett mycket roligt tips till *Street Fighter Alpha* är det fusk då två spelare samtidigt kan ge sig i kast med en av slutbossarna. För att aktivera fusket ska du helt enkelt

**klara spelet på svårighetsgrad 4. Då kommer ett nytt val att dyka i huvudmenyn. Välj det nya valet som går under namnet "Dramatic Battle", och nu så kan du och en vän möta M. Bison i en riktigt hård match.**

När du väl aktiverat fusket kommer spelet att spara det på minneskortet.

# GAMESHOP POSTORDER

**Norrgatan 10 - 432 41 Varberg**
**Tfn/Fax 0340-67 88 80**

**Gameshop får Tekken 3 31 Mars**
**Begränsat antal - Förbeställ NU**

Beställ av GAMESHOP och du får en GRATIS Guide med alla attacker

Tekken3 har 98 % Engelsk Text

RING! *

Lysande grafik och stridssystem. US release 18/3 **549:-**

Uppföljare till Ogre Battle. 28 Februari **549:-***

Börja som legoknekt och bli en stor krigsherre genom strategiska strider. Bara genom skickliga beslut på och utanför slagfältet kommer du att segra.

**549:-***

**BEGRÄNSAT ANTAL !!**

**Tomb Raider II + Memory Card (15)** **495:-**

## GUIDER

Alla Hemligheter !! Finns även till FF7, FFTactics, Tomb Raider 2 och Alundra **160:-**

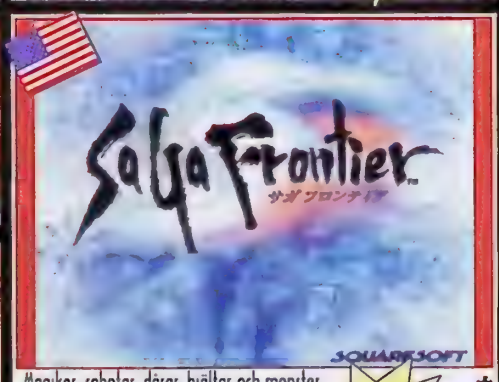
## MULTI X CHIP

är en IC-krets som med hjälp av 4 lödpunkter monteras på Playstation-kretskortet

Innebär att du kan spela alla originalspel från USA, Japan och Europa

Svensk bruksanvisning ingår

Vid köp av USA-Spel KRÄVER RGB SCART **49:-**




Magiker, robotar, dårar, hjältar och monster möts i denna animerade värld. Världen och karaktärerna utvecklas ständigt och kommer att förvåna och hänföra dig!

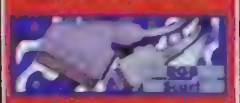
**549:-***

STÖRRE - BRUTALARE - BÄTTRE

**RESIDENT EVIL 2** **549:-***

* US/ZAP-spel kräver Multi X och RGB-Scart

## RGB SCART

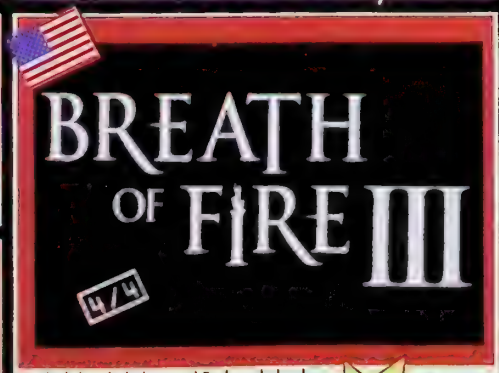


Krävs för att få färg på Multi X Spel **150:-**

**Multi X Startpack**

Wild Arms, RGB Scart och Multi X Chip **679:-**

För outhämtade försändelser debiteras 149:-




Upptäck hemligheten med Drakens helgedom eller lär dig magi och special förmågor. Fängslande intrig, fyllt med hemligheter, kraftig magi och intensiva strider.

**549:-***

**Återförsäljare - Ring för prislista !**

Besök vår hemsida:
www.gameshop.nu

Besök vår hemsida:
Www.gameshop.nu

Besök vår hemsida:
www.gameshop.nu

# Bli Rascal

Är du trött på att bara spela TV-spel? Nu har du chansen att verkligen leva dig in i rollen som Rascal; Psygnosis nya plattformshjälte. Om du är en av de tre lyckliga vinnarna i vår tävling får du nämligen inte bara PlayStation-spelet *Rascal* utan även en t-shirt, en keps och inte minst en bubbelpistol, som hjälper dig att förvandla dig till din idol.

**Karaktären Rascal är som bekant designad av Jim Henson's Creature Workshop. Vilka av följande figurer har Jim Henson skapat?**

1. **Mupparna**
2. **Smurfarna**
3. **Teenage Mutant Ninja Turtles**

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på (4.55 kr/min) och trycker in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna ett av de tre Rascal-paketen. Lycka till!

**0712 - 110 30**

Samtalet kostar 4.55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

För prenumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

[illegible] – SLUT!

**SUPER POWER 4/93**
Vi guidar dig igenom *StarWing*, *Road Runner* och *FF – Mystic Quest*. Dessutom berättar vi allt om Arnie och spanar in det nya systemet 3DO.

**SUPER POWER 5/93**
Alla specialarna i *Mortal Kombat* och *Street Fighter II Turbo*. Nintendo och Silicon Graphics gör 64-bitaren Project Reality.

[illegible] – SLUT!

**SUPER POWER 2/94**
RPG-special. NES-klassiker och *Mortal Kombat*-handbok. *Final Fantasy II*, *Clayfighter*, *Turtles – Tournament Fighters* och *Sensible Soccer* testas.

**SUPER POWER 3/94**
Nintendo släpper Super Game Boy! Bruce Lee som film och TV-spel! Recensioner på *Secret of Mana*, *Lufia*, *Equinox*, *NHL Hockey '94* och *Flintstones*.

**SUPER POWER 4/94**
Fotbolls-feber! Vi har testat *FIFA*, *Striker*, *World Cup 94* och *Goal*. *Secret of Mana*-guide. *Super Metroid*-smygtitt och killarna bakom det första helsvenska SNES-spelet.

SUPER POWER 5 6/94 – SLUT!

**SUPER POWER 7/94**
Vi tittar närmare på Jaguar, PlayStation och NEC FX. Dessutom tips till *Zombies* och test av *Stunt Race FX*, *Super Street Fighter II* och *Mortal Kombat II*.

**SUPER POWER 8/94**
Vi har spelat Ultra 64! Och recenserat *Donkey Kong Country*, *Super Punch Out*, *Street Racer*, *Mickey Mania* och *Lion King*. Och så hjälper vi dig att lösa *Super Metroid*.

**SUPER POWER 1/95**
Stort RPG-nummer med *Final Fantasy III*, *Breath of Fire* och *Illusion of Time*. Vi har dessutom pratat med Square och hört ryktet om Virtual Boy.

**SUPER POWER 2/95**
Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Sega Saturn och guide till *Jurassic Park*, *Blackhawk*, *Ultimate Parodius*, *Lemmings 2* och *Super Bomberman 2* recenseras.

**SUPER POWER 3/95**
Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till *Donkey Kong Country*. Allt fräckt vi minns från WCES i Las Vegas. *Super Return of the Jedi*, *Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 4 12/94 – SLUT!

**SUPER POWER 5/95**
Stor guide till *Killer Instinct*! Mer Next Generation med smygtittar på *Panzer Dragoon*, *Ridge Racer* och *Victory Goal*. Vi har dessutom testat *Stargate*, *Cannon Fodder* och *C2 – Judgement Clay*.

**SUPER POWER 6-7/95**
Uppgraderat dubbelnummer! Spelrecensioner till ALLA format. Stort E3-reportage, intervju med Shigeru Miyamoto, smygtitt och stora artiklar om Internet, spelmusik och *Judge Dredd*.

[illegible] – SLUT!

**SUPER POWER 10/95**
Stora artiklar om Ultra 64 och Psygnosis. *Chrono Trigger*, *Phantasy Star IV*, *Wipeout* och *Destruction Derby* testade. Premiär för Final Fantasy Forum.

SUPER POWER 11/95 – 2/96 SLUT!

Super PLAY 1 2 SLUT! 96

**Super PLAY 3** MAJ 96
De japanska rollspelen erövrar västvärlden. *Resident Evil* utses av en enig jury till det bästa PlayStation-spelet hittills, uppföljaren till *Flashback* är äntligen på väg och vi berättar mer om Nintendo 64.

Super PLAY 4 – 9 SLUT! 96

**Super PLAY 10** DEC 96
PlayStation-CD på köpet, med demoversioner av *Tomb Raider*, *Porche Challenge*, *2 Xtreme*, *Micro Machines 3* och många fler. Stor rapport från världspremiären av *Legend of Zelda 64*.
**60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr**

Super PLAY 11 – SLUT! JAN 97

**Super PLAY 12** FEB 97
Nintendo 64 till Sverige! Stora recensioner av *Super Mario 64*, *Shadows of the Empire* och *Pilotwings 64*, samt massor av förhandstittar. Dessutom berättar vi om Namcos blivande beat 'em up-klassiker: *Tekken 3* och *Soul Blade*.

**Super PLAY 13** MARS 97
Vi firade Super PLAYs ettårsjubileum med att skriva om *Mario Kart 64*, *Fighters Megamix* och *Mortal Kombat 4*, samt avslöja hur Namco sakta men säkert tar över i spelvärlden.

**Super PLAY 14** APRIL 97
Första delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide, första informationen om *Zelda 64* i kassettformat och förhandsvisningar av *Final Fantasy VII* och *International Superstar Soccer 64*.
**60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr**

**Super PLAY 15** MAJ 97
Ingen stal Tokyo Game Show. *Street Fighter III* är varje beat 'em up-spelares dröm. *Blast Corps* utplånar allt. Dessutom den avslutande delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide.
**60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr**

**Super PLAY 16** JUNI 97
Vi recenserar framtidens konsolspel redan idag och berättar om *Castlevania: Symphony of the Night*, *Star Fox 64*, ett revanschsuget Psygnosis och dessutom om hur man hittar alla de gömda karaktärerna i *Soul Blade*.
**60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr**

**Super PLAY 17** JULI 97
22 sidor om E3 i Atlanta och de 300 spel som presenterades där. Dessutom lär vi dig att bli den perfekta Mario Kart 64-föraren, berättar om kommande spel som *Parasite Eve*, *PaRappa the Rapper*, *War Gods 64* och tittar tillbaka på *Legend of Zelda – A Link to the Past*.
**60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr**

**Super PLAY 18** AUG 97
Lara Croft bit för bit. Den ansvarsfulla leken med Tamagotchi. Rare är Nintendos joker. Mario får konkurrens av *Croc*. Oceans omöjliga uppdrag till Nintendo 64. Imagineer gör det första 64bits-rollspelet.
**60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr**

**Super PLAY 19** SEPT 97
Lara Croft lever och Diddy Kong blir rallyförare. Artiklar om LCD-spelens återkomst, dinosauriernas överlevnad och Abe's otäcka äventyr i Oddworld. Recensioner av *Lylat Wars*, *Sonic Jam*, *Formula 1'97* och *Kirby's Star Stacker*.
**60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr**

**Super PLAY 20** OKT 97
Final Fantasy, sagan utan slut. ECTS '97: Europas största spelmässa någonsin. Dessutom visar vi vägen genom *Lylat Wars* solsystem och recenserar *Goldeneye 007*, *G-Police*, *NHL '98*, *Abe's Oddysee*, *Last Bronx* och *Multi Racing Championship*.
**60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr**

**Super PLAY 21** NOV 97
Vi minns Gumpei Yokoi, berättar om världens första svenska PlayStation-spel och recenserar *Final Fantasy VII*, *Tomb Raider 2*, *Castlevania: Symphony of the Night*, *Street Fighter EX Plus Alpha*, *Top Gear Rally* och *Time Crisis*.
**60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr**

**Super PLAY 22** DEC 97
Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya beat 'em up, drömmer om *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing*, *Crash Bandicoot 2*, *Harvest Moon*, *Colony Wars* och *FIFA: Road to World Cup '98*.
**60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr**

**Super PLAY 23** JAN 98
Under vårt besök i Nintendos värld spelade vi *Zelda 64*, *Yoshi's Story* och *F-Zero X*. Hemma i Sverige mindes vi spelåret som gick och guidade er genom *Diddy Kong Racing*.

**Super PLAY 24** FEB 98
Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus premiär för våra nya avdelningar Förspel och Fokus, med *Gran Turismo*, *Quake 64*, *Pocket Monsters*, *Final Fantasy*-anime och *Street Fighter II*.

## Mängdrabatt!

**Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor.**

**Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor.**

# Är din samling komplett?

## KÖP GAMLA NUMMER

Nu har du chansen att köpa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsol-tidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25 - 9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

## NINTENDO 64

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Bomberman 64** | Pussel | Att bomba i 3D kanske inte var en så bra idé. | 71 |
| **Cruis 'n USA** | Racing | Brist på variation är en av spelets största nackdelar. Den stela kontrollen är en annan. | 52 |
| **Dark Rift** | Beat 'em up | Det bästa beat 'em up-spelet till Nintendo 64 hittills. | 80 |
| **Diddy Kong Racing** | Racing | *Mario Kart 64* möter *Super Mario 64* i ett underbart racingäventyr. | 96 |
| **Duke Nukem 64** | Shoot 'em up | Minst lika bra som datorversionen och väl anpassat till konsol. | 85 |
| **Extreme G** | Racing | En hisnande berg-och-dalbana i överljudshastighet. | 89 |
| **FIFA: Road to World Cup '98** | Sport | Realistisk fotbollsglädje på hög nivå. | 88 |
| **Fighters Destiny** | Beat 'em up | Inte fulländat, men utan tvekan det mest underhållande beat 'em up-spelet till Nintendo 64. Hittills. | 87 |
| **F1 Pole Position 64** | Racing | Godkänt F1-spel utan större överraskningar. | 74 |
| **Hexen 64** | Shoot 'em up | Ett tämligen tomt spel som ligger på gränsen till att vara riktigt uselt. | 74 |
| **Mace: The Dark Age** | Beat 'em up | Ytterligare ett onödigt och dåligt beat 'em up från Midway. | 58 |
| **Mischief Makers** | Plattform | Ett lite väl udda spel som i alla fall har glimten i ögat. | 80 |
| **Nagano Winter Olympics 1998** | Sport | Konami är ute på hal is. *Track & Field*-spelen var mycket bättre. | 77 |
| **NHL Breakaway '98** | Sport | Ett utmärkt hockeyspel i gammal god tradition. | 88 |
| **San Francisco Rush** | Racing | *San Francisco Rush* är galet och annorlunda, men bilflygning är ingenting som håller i längden. | 82 |
| **Snowboard Kids** | Sport | *Super Mario Kart* på snowboard. Nästan. | 80 |
| **Tetrisphere** | Pussel | För en gångs skull är inte Tetris en evighetsmaskin. | 80 |
| **Top Gear Rally** | Racing | Bästa rallyspelet hittills till Nintendo 64. | 85 |

## PLAYSTATION

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Ace Combat 2** | Shoot 'em up | Bäst i sitt slag, trots sitt simpla och lite enformiga upplägg. | 78 |
| **Actua Ice Hockey** | Sport | Det hade varit bättre om EA Sports hade fått OS-licensen istället. | 70 |
| **Actua Soccer 2** | Sport | Konstgjord, men underhållande fotboll. | 85 |
| **Agent Armstrong** | Plattform | Ett simpelt plattformsspel som följer standardmallarna. | 76 |
| **Auto Destruct** | Shoot 'em up | Konventionellt koncept men massor av originella inslag. Ett spännande actionäventyr helt enkelt. | 88 |
| **Bloody Roar** | Beat 'em up | Ett hyfsat beat 'em up som lever på sina originella inslag. | 80 |
| **Bushido Blade** | Beat 'em up | Ett djärvt och originellt spelupplägg som dock inte känns helt färdigutvecklat. | 82 |
| **Castlevania: Symphony of the Night** | Äventyr | *Symphony of the Night* har allt som gjorde de tidigare *Castlevania*-spelen klassiska. | 93 |
| **Clock Tower** | Äventyr | Ganska enformigt äventyr som bara lämpar sig för skräckälskare. | 70 |
| **Colony Wars** | Shoot 'em up | *Colony Wars* är det i särklass bästa shoot 'em up som har producerats till PlayStation. | 94 |
| **Command & Conquer: Red Alert** | Strategi | En lyckad uppföljare som har allt som originalet skulle ha haft. | 93 |
| **Crash Bandicoot 2** | Plattform | Lite bättre än originalet. Men bara lite. | 88 |
| **Duke Nukem 3D** | Shoot 'em up | Ett kaxigt shoot 'em up på anabola steroider. | 79 |
| **Dynasty Warriors** | Beat 'em up | Ett oväntat välgjort beat 'em up. | 83 |
| **Felony 11-79** | Racing | Ett överraskande kul och originellt bilkrascharspel. | 83 |
| **FIFA: Road to World Cup '98** | Sport | *FIFA: Road to World Cup '98* är överlag ett komplett fotbollsspel, dock med seg spelkontroll och långa laddningstider. | 85 |
| **Fighting Force** | Beat 'em up | Ett underhållande slagsmålsäventyr som dock inte riktigt lever upp till förväntningarna. | 84 |
| **Final Fantasy VII** | RPG | En saga man aldrig vill ska ta slut. | 97 |
| **Grand Theft Auto** | Action | *Grand Theft Auto* är ett sanslöst frosseri i våld och action. | 85 |
| **Kurushi** | Pussel | Kul pusselspel med ett par nya inslag som håller ett bra tag. | 86 |
| **Marvel Super Heroes** | Beat 'em up | Välgjort, men vi har sett det så många gånger förut. | 80 |
| **MDK** | Äventyr | Ett utmärkt äventyr med många nya infallsvinklar och spelidéer. | 85 |
| **Moto Racer** | Racing | Ett godkänt val för MC-entusiaster. | 78 |
| **Nagano Winter Olympics 1998** | Sport | Konami är ute på hal is. *Track & Field*-spelen var mycket bättre. | 77 |
| **NBA Live '98** | Sport | Väldigt bra, men knappast nyskapande. | 90 |
| **NBA Pro** | Sport | Bättre konsolbasket finns inte. | 90 |
| **Nightmare Creatures** | Beat 'em up | Ett underhållande skräckäventyr med brister i spelkontrollen. | 80 |
| **Overboard** | Äventyr | Ett utsökt och intelligent tidsfördriv. | 86 |
| **Pandemonium 2** | Plattform | En uppgradering. Men fortfarande saknar karaktärerna utstrålning. | 88 |
| **Power Soccer 2** | Sport | Totalt sett har Psygnosis inte förbättrat sitt spel märkvärt. | 73 |
| **Resident Evil: Director's Cut** | Äventyr | Bara för de som inte redan äger originalet och för de som inte står ut en dag utan skräck-äventyret. | 90 |
| **Rosco McQueen** | Plattform | Ännu ett plattformsspel vi lika gärna kunde ha varit utan. | 70 |
| **Shadow Master** | Shoot 'em up | Ett vackert och snabbt shoot 'em up som håller en stund. | 80 |
| **Skull Monkeys** | Plattform | En kopia. En ganska billig sådan dessutom. | 73 |
| **Street Fighter EX Plus Alpha** | Beat 'em up | En lysande comeback för en klassisk spelserie. | 92 |
| **Street Fighter Collection** | Beat 'em up | Man kan aldrig få för mycket av *Street Fighter*. Eller... | 90 |
| **Super Pang Collection** | Pussel | Ett klassiskt arkadspel som nu äntligen finns till PlayStation. | 85 |
| **Test Drive 4** | Racing | Ett snyggt bilspel som tappar poäng på grund av bristande körkänsla och trista banor. | 73 |
| **Time Crisis** | Shoot 'em up | En värdig *Virtua Cop*-rival, med ett annorlunda och originellt upplägg. | 91 |
| **TOCA Touring Car Championship** | Racing | Ett av de bättre bilspelen i simulatorklassen. | 89 |
| **Tomb Raider 2** | Äventyr | *Tomb Raider 2* är säkerligen spelet som har årets högsta förväntningar på sig. Och som tur är lever det upp till dem. | 94 |
| **Toshinden 3** | Beat 'em up | Ett okej spel, men knappast i klass med *Soul Blade* eller *Star Gladiator*. | 78 |

## SUPER NES

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Harvest Moon** | Äventyr | Ett underhållande spel vars like inte går att finna någon annanstans. | 89 |

## GAME BOY

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Donkey Kong Land III** | Plattform | Lika roligt som sina föregångare, men långt ifrån sina Super NES-föregångare. | 83 |
| **Tamagotchi** | Pussel | Roligare än original-Tamagotchi, men fortfarande lite för simpelt. | 80 |

## SATURN

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Duke Nukem 3D** | Shoot 'em up | Ett kaxigt shoot 'em up på anabola steroider. | 79 |
| **Enemy Zero** | Ävenyr | Extremt fin grafik och mycket spännande handling. | 81 |
| **Fighting Force** | Beat 'em up | Ett underhållande slagsmålsäventyr som dock inte riktigt lever upp till förväntningarna. | 84 |
| **Marvel Super Heroes** | Beat 'em up | Välgjort, men vi har sett det så många gånger förut. | 80 |
| **NBA Live '98** | Sport | Väldigt bra, men knappast nyskapande. | 90 |
| **Quake** | Shoot 'em up | En mycket lyckad konvertering som kommer att glädja samtliga Saturn-ägare. | 89 |
| **Sega Touring Car** | Racing | Fartfylit och välgjort men alldeles för lite känsla för att få toppbetyg. | 81 |
| **Sonic R** | Racing | Superroligt men ibland går det lite väl snabbt. | 91 |
| **Steep Slope Sliders** | Sport | Det bästa alternativet hittills för riktiga snowboard-fans. | 80 |
| **Street Fighter Collection** | Beat 'em up | Man kan aldrig få för mycket av *Street Fighter*. Eller... | 90 |
| **Tetris Plus** | Pussel | En liten uppgradering av *Tetris*. | 74 |
| **Worldwide Soccer '98** | Sport | En måttligt förbättrad kopia på förra årets succé. | 89 |

# Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,**
eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Hej SP!

1. När släpps *Gran Turismo* och *Tekken 3* i Sverige? 2. Jag läste att en av era annonsörer har fått in amerikanska *Resident Evil 2*. Om det redan finns i USA, varför kommer det då inte till Sverige förrän till sommaren? 3. Finns det någon slags belysning till Game Boy Pocket? 4. Vilket är det bästa rollspelet respektive beat 'em up-spelet till Game Boy? 5. Varför kommer det inga *Dragon Ball*-spel till Europa? Tack för en cool tidning, och hälsa Lovisa.
*Philip*

**Hej Philip!**

**1. *Gran Turismo* kommer i juni. *Tekken 3* i september. 2. Capcom ger själva ut *Resident Evil 2* i både Japan och USA och därför släpptes de där samtidigt. I Europa är det Virgin som har hand om spelet och de vill inte släppa det förrän till sommaren. Exakt varför har de inte talat om. 3. Nej, men det kommer en Game Boy Light med inbyggd lampa. 4. Om du vill ha textkommandostyrda rollspel rekommenderar vi *Final Fantasy Legend*-serien. Går det bra med actionbaserade sådana är *Legend of Zelda – Link's Awakening* bäst. Något riktigt bra beat 'em up finns fortfarande inte. Bäst av de misslyckade är *Street Fighter II*. 5. Eftersom *Dragon Ball* inte är alls lika stort här som i Japan.**
***SP***

Hallå...

*Är Sega Rally 2, House of the Dead* och uppföljaren till *Fighting Vipers* bekräftade till Saturn och kommer de i så fall att släppas i USA och Europa?
*Nicke Nilsson*

**Hallå Nicke.**

***House of the Dead* kommer till Saturn i april. *Sega Rally 2* och *Fighting Vipers 2* lär du behöva en Katana-konsol för att någonsin få spela.**
***SP***

Tja!

1. Har ni någon information om *Super Mario*-spelet till 64DD och om *Super Mario 64 2*? 2. Hur stor är chansen att ett brev man skriver kommer med? 3. Kan ni göra en artikel om alla *Super Mario*-spel genom tiderna?
*Daniel Gunnarsson*

**Tja Daniel!**

**1. Det enda nya *Mario*-spel som är under produktion är till 64DD, men det enda som Shigeru Miyamoto har avslöjat är att det är som *Super Mario 64* fast bättre. 2. Vi får flera hundra brev i månaden, men har man bara välformulerade och originella frågor om saker som vi tror att även andra är intresserade av, är chansen mycket större än om man bara ber oss spekulera i när *Resident Evil 3* och *Final Fantasy VIII* släpps. 3. En sådan kommer. Men kanske inte förrän det kommer ett nytt *Mario*-spel.**
***SP***

Med tanke på att *Sega Rally 2* är utvecklat med den avancerade Model 3-tekniken lär en Saturn-konvertering inte bli aktuell.

Hej SP!

Jag vill först tacka för den bästa speltidningen. 1. Vilket spel har sålt mest i Sverige någonsin? 2. När kommer *Yoshi's Story*? 3. Verkar *1080°* bli bra? 4. Kommer det någon uppföljare till *Punch Out*-spelen? 5. Vad hände egentligen med *Rev Limit*? 6. När kommer *Turok 2*? 7. Hur går det för Rare med deras nya *Donkey Kong Country* till Nintendo 64?
*Johan Jansson*

**Hej Johan!**

**1. *Super Mario Bros. 3* till NES. Det såldes i nästan 180 000 exemplar. 2. Den 9 april. 3. Ja. Mer om det i nästa nummer. 4. Det ser tyvärr inte så ut. 5. Det har blivit försenat för vi vet inte vilken gång i ordningen. Nu säger Seta att det ska släppas i Japan i juni. 6. I september. 7. Det vill de inte avslöja. Men spelet är under produktion.**
***SP***

Mästerverket *Super Mario Bros. 3* är det mest sålda TV-spelet i Sverige någonsin.

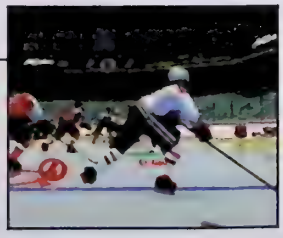
Hej.

1. Kommer ni att recensera *Pocket Monster* när det släpps i Sverige? 2. Tror Tobias att *Zelda 64* kommer att bli bättre än *Final Fantasy VII*? 3. Vilken typ av rollspel föredrar Tobias? Textbaserade rollspel eller actionbaserade sådana, typ *Zelda*? 4. När är den årliga E3-mässan? 5. Vem är det som svarar på frågorna på sidorna Post och Frågor & Svar? Ni är Sveriges, kanske världens bästa TV-spelstidning. Jag menar det. Tobias rules.
*Sniper*

**Hej.**

**1. Självklart. I sommar kommer vi dessutom att publicera en längre artikel om de små monstren. 2. De båda spelen är lite svåra att jämföra men det ser definitivt ut som om *Zelda – The Ocarina of Time* kommer att bli det bästa action-orienterade rollspelet. 3. Ett bra rollspel är ett bra rollspel hur man än slåss i det. 4. Årets upplaga av E3 är sista helgen i maj. 5. Oftast Tobias. Tack för det.**
***SP***

Acclaims *NHL Breakaway '98* har ingenting med Electronic Arts *NHL '98* att göra.



Hej Super PLAY!

1. Vad är det för skillnad mellan *NHL '98* och *NHL Breakaway '98*? 2. Vilket bör jag välja av *Oddworld* och *The Lost World*? Tack för en jättebra tidning!
*Koji Kondo*

**Hej!**

**1. Det är två helt olika spel. 2. *Oddworld*, definitivt. *The Lost World* är tråkigt.**
***SP***

## Hejsan Super PLAY!

Jag har ett fåtal frågor kring beat 'em up-spel som jag skulle vilja få besvarade. 1. Kommer *Street Fighter III* att konverteras till konsol? 2. Vilket format? 3. Har Namco utannonserat ett release-datum för *Tekken 3*? 4. Blir det någon uppföljare till *Soul Blade*? 5. Jag har hört att Square och Namco producerar ett beat 'em up tillsammans. Stämmer det? Hälsningar till alla på redaktionen, som ska ha tack för det hårda arbete som måste ligga bakom tidningen.

*Winter*

## Hejsan Winter!

**1. Mycket tyder på det. 2. Nintendo 64 eller Saturn. Eller Katana. 3. Om allting har gått enligt planerna släpps *Tekken 3* i Japan den 26 mars. Till USA kommer det i slutet av april och till Europa i början av september. 4. Det vill Namco inte avslöja. 5. Arkadspelet *Ehrgeiz* är ett samarbete mellan Namco, Square och Dream Factory, som även utvecklade *Tobal*-spelen. Mer om *Ehrgeiz* kan du läsa på månadens arkadsida.**

***SP***

## Hej.

1. Kommer *Resident Evil* eller dess uppföljare till Nintendo 64? 2. Kommer *International Superstar Soccer '98* att innehålla riktiga spelare och lag? 3. Hur mycket kommer 64DD att kosta? 4. Varför fick *Resident Evil: Director's Cut* bara 90 i betyg? Det är ju bättre än sin föregångare. 5. Till vilken konsol kommer *Virtua Fighter 3*? 6. Kommer det inte fler spel till Nintendo 64 snart? Den har ju nästan funits i ett år nu. 7. När recenserar ni *Zelda 64*?

*San Martin*

## Hej!

**1. Nej. 2. Nej. 3. Omkring 1000 kronor gissar vi. 4. Alla uppgraderade versioner av spel är bättre än originalet, men vi tyckte inte att Capcom hade ändrat på tillräckligt mycket i *Director's Cut* och gav det därför inte högre betyg än originalet. 5. Katana. 6. Det kommer fler spel hela tiden men lika många som till PlayStation kommer det aldrig att släppas. 7. När det kommer till Sverige, vilket lär bli i höst.**

***SP***

## Tjenare SP.

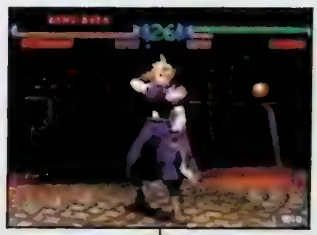
1. När kommer *Worms 2* till PlayStation? 2. När kommer PlayStation 2 till Sverige? 3. Nämn de bästa rollspelen som kommer till Nintendo 64 under 1998? 4. Vad kommer det nya Bond-spelet till Nintendo 64 att heta? 5. När exakt kommer 64DD? 6. Har Naughty Dog planerat att göra ett nytt *Crash Bandicoot*-spel? 7. Varför skrev ni inte om 64DD i januari-nummret som ni skulle? 8. Vilket är det bästa spelet till PlayStation? 9. Vilket spel är det bästa genom tiderna?

*Ark & his friend*

## Tjenare!

**1. Det är inte säkert att *Worms 2* kommer till PlayStation. Däremot har Team 17 sagt att de gärna skulle konvertera spelet till Nintendo 64. 2. Knappast före år 2000. 3. *Legend of Zelda – The Ocarina of Time*, *Holy Magic Century* (*Quest 64*) *Mother 3* (*Earthbound 64*) och *Super Mario RPG 2* är fortfarande de enda bekräftade rollspelen till Nintendo 64. Hur bra de är vet vi inte förrän vi har spelat de färdiga versionerna av dem. 4. Det blir inget officiellt Bond-spel utan en uppföljare till *Goldeneye 007* med helt nya karaktärer. Titeln lär avslöjas på årets upplaga av E3 om ett par månader. 5. I Japan släpps 64DD i juni. Några andra datum är inte bekräftade. 6. Ja. 7. Det gjorde vi visst. I artikeln 'Nintendos värld' berättade Tobias massor om 64DD. 8. *Final Fantasy VII* är nog fortfarande vår favorit. 9. Det beror på vem du frågar. *Super Mario 64* kanske. Eller *Tetris*.**

***SP***



Tack vare avtalet mellan Namco och Square är Cloud från *Final Fantasy VII* en av de dolda karaktärerna i beat 'em up-spelet *Ehrgeiz*.

## Jag undrar:

1. Kommer ni att göra någon intervju med Shigeru Miyamoto angående *Zelda – The Ocarina of Time*? 2. Ska ni göra någon stor förhandstitt på nya *Zelda* snart? 3. Är det sant att man ska kunna göra en egen karaktär att ha som huvudperson i redan färdiga spel med hjälp av *Mario Artist*-spelen? 4. Hur mycket kommer varje del i *Mario Artist*-serien att kosta? 5. Varför släpps Rares spel först i Japan. De borde väl släppas först i Europa? 6. Hur kunde ni ge *Diddy Kong Racing* bättre betyg än *Goldeneye 007*? 7. Är det möjligt att samarbeta på banorna i *Quake 64*? 8. Är det möjligt att spela fyra personer i *Quake 64* som i *Goldeneye 007*? Slut men inte minst vill jag tacka alla på redaktionen för att ni gör Sveriges allra bästa tidning.

*Yohan*

## Vi svarar:

**1. Tobias träffade Shigeru Miyamoto i Tokyo för ett tag sedan och pratade bland annat om nya *Zelda*. Den intervjun kommer att publiceras senare i år, i samband med att spelet släpps. 2. Den kommer också, förhoppningsvis redan om ett par månader. 3. Ja, det är tanken. 4. Mindre än vanliga Nintendo 64-spel. Exakt hur mycket vet vi inte. 5. Man tycker det. Men det är fortfarande Nintendo som släpper alla Rares spel och de föredrar att lansera dem i Japan först. 6. Vi tyckte att *Diddy Kong Racing* var roligare när det kom, därför gav vi det ett högre betyg. Men nu vet vi att *Goldeneye 007* håller längre. 7. Nej, man spelar bara mot varandra. 8. Nej, man kan bara spela två personer samtidigt.**

***SP***

Hej SP!

Vi är två trogna läsare som skulle vilja ha svar på några frågor. 1. Kommer *V-Rally 64* att bli bättre än originalet? 2. Vilket är Rares nästa spel efter *Banjo-Kazooie* och *Conker's Quest*? 3. Ser *F-Zero X* lovande ut? 4. Styr man *Yoshi's Story* med det digitala krysset eller den analoga spaken? 5. Vilket är redaktionens favoritspel om ni ska spela fyra samtidigt?

*Bävern & Uttern*

**Hej trogna läsare.**

**1. Ja, åtminstone om man får tro Infogrames som utvecklar spelet. 2. De har flera hemliga titlar under produktion, varav två kommer att presenteras på E3 i maj. 3. Ja, den version som fanns på Nintendo Space World '97 var bättre än alla andra futuristiska racingspel som har släppts de senaste åren. 4. Man kontrollerar Yoshi med den analoga spaken. 5. *Goldeneye 007*.**

***SP***

Goddag Super PLAY.

1. När släpps *Dead or Alive* till PlayStation i Sverige? 2. Kommer det något bra snowboardspel till PlayStation snart? 3. Jag väntar på *Colin McRae Rally*. Kommer det snart eller? 4. Ser *Tomorrow Never Dies* ut att bli lika snyggt som *Goldeneye 007*? 5. Vad går Squares spel *Einhänder* ut på? Lovisa är bäst!

*Adam Einhänder*

**Goddag Adam.**

**1. Tecmo arbetar ännu bara med den japanska versionen av spelet, så det lär dröja. 2. Både *Chill* och *Snow Racer '98* släpps i april. Hur bra de är avslöjar våra recensioner i nästa nummer. 3. Det är fortfarande under produktion men förväntas vara färdigt under försommaren. 4. Nej, tyvärr. 5. Att flyga omkring i rymden och skjuta.**

***SP***

Tjena SP!

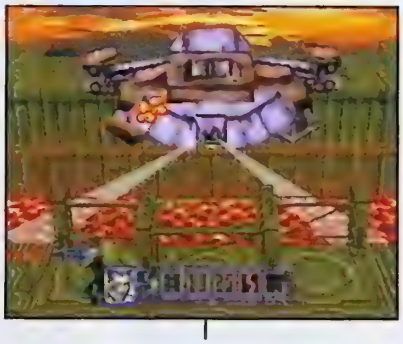
1. Planerar Tradewest att uppgradera NES-klassikern *R.C. Pro Am* till någon konsol? 2. Ska Mindscape och Taito göra spel till Nintendo 64? 3. Finns det några planer på ett *Probotector* till Nintendo 64? 4. Kommer *Turok 2* att vara kassett- eller diskettbaserat? 5. Jag har hört att 64DD ska släppas här i Europa i juni, men i Super PLAY läste jag att den släpps först 1999. Vilket stämmer?

*Mårten*

**Tjena Mårten!**

**1. Inte vad vi har hört. Det är faktiskt Rare som har producerat *R.C. Pro Am*-spelen så om det blir någon uppföljare lär den komma till Nintendo 64. 2. Mindscape har lagt ned sina Nintendo 64-planer, men Taito släpper sitt första 64bits-spel inom ett par månader. 3. Ytterligare ett nytt *Contra*-spel (*Contra* är originalnamnet på *Probotector*) är under produktion i USA, tyvärr av samma team som gjorde usla *Legacy of War*. Personerna som producerade de klassiska *Contra*-spelen arbetar numera hos Treasure, som bland annat gjorde *Mischief Makers*. 4. Det blir ett kassettspel. 5. Den som sa att 64DD ska släppas i Europa i juni hade fel. 1999 ligger betydligt närmare sanningen.**

***SP***



Det senaste spelet i *Contra/Probotector*-serien hette *Legacy of War* och var värdelöst.

TRASIGT TV-Spel?

Tel 031 98 25 10
Fax 031 98 34 96

Göteborgsvägen 76
445 00 SÄRTE

SRT SERVICE AB

SUPER PLAY

Vi vill ha ännu flera återförsäljare

Nu har du chansen att utöka ditt sortiment med Sveriges populäraste spel-och datatidningar. Vi distribuerar Super PLAY, PlayStation-Magasinet, PC Gamer m fl tidningar till återförsäljare i hela landet. Tidningar som köps av nästan 100 000 läsare varje månad. Varför inte hos dig.? Enda kravet är att du inte är ansluten till Tidsam. Hör av dig till:

GRAND OCEAN AB

Slipgatan 5, 117 39 Stockholm
Tel: 08 84 08 26, Fax 08 658 68 46

Nu även engelska speltidningar

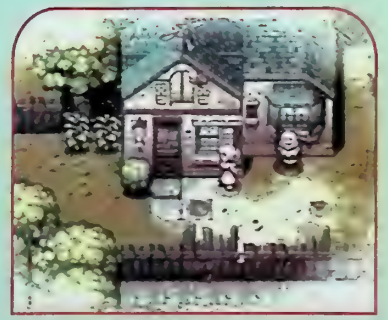
# NÄSTA MÅNAD

# Yoshi's Story

Snyggare än *Donkey Kong Country* och roligare än *Yoshi's Island*. Är *Yoshi's Story* det ultimata plattformsspelet? Vår recension avslöjar allt.

## Gran Turismo

Sony har producerat det slutgiltiga bilspelet till PlayStation. Nu är det på väg hit.



## Alundra

Nästa månad kommer äntligen PlayStations svar på *Zelda*

## Turok 2

Dinosaurierna anfaller igen. Vi har de första bilderna ur hostens stora Nintendo 64-äventyr.

**Dessutom recenserar vi *Wayne Gretzky 3D Hockey '98*, *Castlevania Legends*, *Spawn*, *Dark Omen* och *Snow Racer '98*. Och tittar närmare på Psygnosis nya äventyr *ODT*.**

# SUPER PLAY 26 KOMMER DEN 15 APRIL

# Nordic games postorder

Box 5083, 650 05 Karlstad
**Tel: 054-18 83 18**
Fax: 054-10 16 50
Vi har öppet vardagar 10–19
och lördagar 11–15

- Sveriges lägsta priser.
- Två års garanti.
- 24 timmars leverans om du ringer innan kl.16.30.

**Detta har gjort oss till Nordens största postorderföretag av spel.**

## KÖPINFORMATION

- Alla priser i annonsen är inklusive moms.
- Inga andra avgifter än postens tillkommer. Detta är mest 59kr men max 99kr. Vid beställning av 4 eller fler spel blir det automatiskt hemkörning (59kr totalt).
- Lämnar du ej ut en försändelse debiterar vi 175-225 kronor. Hör av dig ifall du har beställt en vara men inte hunnar lösa ut den i tid.
- En del titlar i annonsen kan vara tillfälligt slutsålda eller ej släppta. Vid sådant fall skickar vi varorna direkt dessa åter kommer i lager. För att undvika detta, ring in din order eller ange några reservtitlar vid beställning per fax/brev.
- 2 års garanti på nya spel och ett års garanti på alla begagnade spel.

## BUTIK I KARLSTAD

Vi har i vår butik på Östra Torggatan 15 samlat det bästa ur vårt TV/PC-spels sortiment. Allt detta till samma låga postorderpriser. Vill du vara helt säker på att lagerhåller en viss vara innan du kommer så ringer du enklast 054-152448. Observera att det på detta nummer ej går att göra postorderbeställningar.

**ÖPPETTIDER: Vardagar 12-18 Lördagar 11-15**

## ÅTERFÖRSÄLJARE

Nordic Games säljer till hundratals butiker runt om i Sverige, Finland och Norge. Med 50.000 spel och över 800 titlar i lager kan vi erbjuda återförsäljare den bästa servicen och lägsta priset.

Kontakta vår ÅF-avdelning på tel 054-184955 för mer information.

**OBS!** Vi säljer endast till etablerade företag. Vill du som privatperson köpa spel är du välkommen att ringa vår postorder, telefon 054-18 83 18.

## VIKTIG INFORMATION

gällande telefonbeställningar
054-18 83 18 vard. 10–19, lörd. 11–15

- För att undvika missförstånd är vi tacksamma om du nämner ifall du vill ha nya eller begagnade produkter/spel.
- Pga tidvis överbelastning av vår telefonväxel kan det vara svårt att komma fram per telefon. Ge dock inte upp utan försök igen lite senare. Vi jobbar på högtryck för att kunna expediera just din beställning så fort som möjligt.
- Vårt nummer i telefonkö, tryck inte in återuppringningskommando eftersom detta inte fungerar med vår växel.

Tack på förhand från oss på Nordic!

## HEMKÖRT INOM 24 H

- För dig som beställer något ur vårt sortiment kan vi erbjuda hemkörning till din dörr. Detta innebär att beställningen levereras med postens bilar företagspaket, vilket innebär att posten kör ut ditt paket senast kl.16.00 dagen efter beställning. Posten tar betalt av dig direkt vid dörren. Du kan betala med check eller kontant. Är du inte hemma kan du hämta paketet på närmaste paketterminal. Total kostnad för detta är 99 kronor som vi debiterar på din order. Vill du inte utnyttja denna tjänst skickar vi som vanligt med brevpostförbrukat (A-post) (kostnad från 59kr)

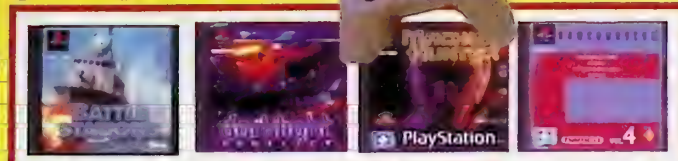
**OBS! Beställer del basenhetspaket så levereras ordern automatiskt med hemkörning.**

*Anm: Till orter i norra Sverige tar leverantören ett dygn extra.*

# NORDIC GAMES POSTORD

# PLAYSTATION BASEN-HETER

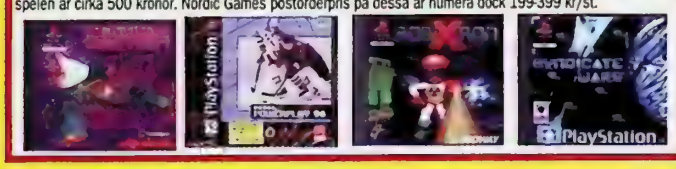
**Sveriges bästa paketpriser!!!**



## PAKETSPEL

**Battlestations • Darklight Conflict • Machine Hunter • Museum Piece 4 • Nanotek Warriors • NHL Powerplay • Robotron X • Syndicate Wars**

Vi reserverar oss för slutförsäljning. Det kommer regelbundet in nya paketspel. Normalt butikspris för paketspelen är cirka 500 kronor. Nordic Games postorderpris på dessa är numera dock 199-399 kr/st.



## STANDARD-PAKET *Spara 250*

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kop scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 1900:-
Nordic-pris **1649:-**

## GIGANT-PAKET *Spara 1300:-*

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, två valfria spel ur "paketspels"-rutan, två stycken förlängningskablar till handkontrollerna, minneskort som är 16 gånger större än normalt, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris: **2699:-**

## SPELPAKET- Spara CASH!!!

Nya paket till oslagbara priser – endast hos Nordic Games

| | Vårt Pris: | Rek.butikspris: |
|---|---|---|
| Actua Ice Hockey + Handkontroll + Minneskort | 599:- | 887:- |
| Allied General + 240 blocks minneskort | 699:- | 948:- |
| Castlevania + 240 blocks minneskort | 699:- | 948:- |
| CROC + Minneskort | 549:- | 748:- |
| Crash Bandicoot 2 + minneskort + spelguide | 599:- | 947:- |
| Die Hard Trilogy + Pistol Erazer Gun | 599:- | 748:- |
| Felony 11-79 + Mad Catz ratt + minneskort | 999:- | 1547:- |
| Final Fantasy 7 + 240 blocks minneskort | 699:- | 948:- |
| Final Fantasy 7 + spelguide | 599:- | 748:- |
| Final Fantasy 7 + FF7 T-Shirt | 599:- | 798:- |
| G-Police + Handkontroll + Minneskort | 549:- | 967:- |
| Grand Theft Auto + 240 blocks minneskort | 549:- | 848:- |
| Nagano Olympics + Handkontroll + Minne | 699:- | 1017:- |
| NHL 98 + Minneskort + hockeykeps | 499:- | 750:- |
| Oddworld + 240 blocks minneskort | 549:- | 948:- |
| Resident Evil 2 (US) + 2 X-Tenders + spelguide | 849:- | 996:- |
| Test Drive 4 + Handkontroll Analog original | 699:- | 848:- |
| ToCA Touring Car + 240 blocks minneskort | 649:- | 948:- |
| Tomb Raider 2 + spelguide | 599:- | 748:- |
| Valfrittspel + Mad Catz ratt | 1079:- | 1350:- |

Om inget annat är angivet så är ovanstående handkontroller och minneskort tillverkade av Joytech Europé och finns i flera olika färger. Önskas någon speciell färg så nämn detta vid beställning.

## RACING-PAKET *Spara 1000:*

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, det utmärkta bilspelet Need for Speed 2 (två spelare samtidigt), en riktig analog ratt med pedaler, ett minneskort i valfri färg, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris: **2999:-**

## NORDIC-PAKET *Spara 750:*

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav e kopia, minneskort i valfri färg, ett valfritt spel ur "paketspels"-rutan, scartkabel, strömsladd samt tv års garanti.

Ord.butikspris cirka 2650:-
Nordic-pris: **1899:-**

# NYA PLAYSTATIONSPEL

***Störst sortiment – 24h leverans – Sveriges lägsta priser***

## NYHETER MARS/APRIL:

Alundra ..... 499:-

NHL Face Off 98 ... 419:-

| | | | |
|---|---|---|---|
| Alundra | 499:- | NHL Powerplay 98 | 479:- |
| Bloody Roar | 499:- | One | 399:- |
| Brahama Force | 439:- | Pax Corpus | 439:- |
| Breath of Fire 3 | 479:- | Pitfall 3D | ring |
| Bust A Move 3 | 399:- | Premier Manager 98 | 399:- |
| Colin McRae Rally | 439:- | Pro Pinball - Timeshock | 399:- |
| Dark Omen | 429:- | Rascal | 499:- |
| Deathtrap Dungeon | 479:- | Reboot | 429:- |
| Diablo | 439.- | Resident Evil 2 | ring |
| Gran Turismo | ring | Road Rash 3D | 429:- |
| NBA Pro | 499:- | Snowboard Extreme | 449:- |
| Need for Speed 3 | 439:- | Street Fighter 2 Collection | 439:- |
| Newman Haas Racing | 479:- | Theme Hospital | 429:- |
| NHL Face Off 98 | 419:- | Wild Arms | ring |

Resident Evil 2 ..... R

Wild Arms ..... R

R TEL 054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

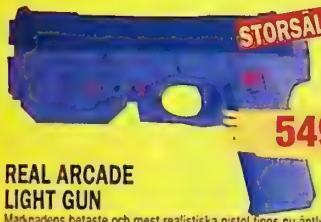
Nordic games

# PSX TILLBEHÖR

449:-

## ERAZER MP 5 GUN

- Mycket tuff pistol i realistiskt k-pist utförande
- – Fireknapp som gör att det sprids en stor skottsalva på ett tryck.
- – Kickback vibrationer när du skjuter. Denna funktion kan även stängas av.
- – Speciell "Special Weapon"-knapp som kan användas på vissa spel
- – Autofire och autoreloadknappar. Även manuell skottladdning.
- – Passar alla Playstation och Saturn pistolspel. Även GunConspel såsom Time Crisis, Point Break, Gun Bullet m.fl.
- För dig som vill ha det mest extrema. Enorm succé i USA och England
- Kräver 4st AA battener (ingår ej). Tillverkad av Blaze.
- Begränsat antal i Svenge, beställ nu!



STORSÄLJARE!

549:-

## REAL ARCADE LIGHT GUN

Marknadens hetaste och mest realistiska pistol finns nu äntligen i lager. Utvecklad av kräsna gamers som har gett den alla de funktioner och önskemål som enbart riktiga freak vill ha. Enbart pistolen väger över 0,7 kg, vilken ger en härlig verklighetskänsla. Inbyggt är också en kickback som ger en kraftiga rekyler när du skjuter. För att ge kickbacken maximal effekt drivs den med en separat AC-adapter som medföljer. Fotpedaler för att omladda skott ingår för att få en riktig arkadkänsla à la Time Crisis. Vill du ej använda pedaler och kickback när du spelar justeras det med en on/off knapp.

Denna pistol passar alla normala pistolspel för Playstation och Saturn. I ett speciellt GunCon läge fungerar den även med Time Crisis m.fl.

Köp pistolernas Rolls Royce idag! Enligt flera tidningstest i England bättre än Namco's egen pistol. Tillverkad av Joytech europé.

Begränsat antal – först till kvarn...

KAMPANJPRIS!

399:-

## PRO ACTION REPLAY – uppgraderad

Marknadens bästa "fusk/kod" adapter som gör att du gora saker som du bara drömt om i dina favoritspel. Evigt liv, hoppa längre, upptäck nya nivåer, nya vapen, hemliga bilar m.m. Med denna adapter blir dina gamla spel som nya.

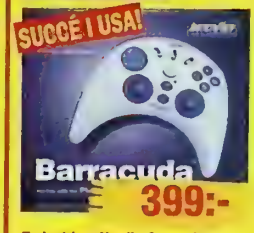
Action Replay är helt menybaserad där du mycket lätt kan se alla koder som finns tillgängliga.

Med en helt ny teknologi har Datel byggt in en minnesfunktion vilket gör att du kan spara dina favoritkoder. Givetvis är Action Replay förprogrammerad med alla de senaste koderna.

Finns även för Nintendo 64 och Sega Saturn.

För nya koder eller mer info surfa gärna in på www.datel.co.uk eller ring Datels hotline på 00944-1782745990.

## HK BARRACUDA



SUCCÉ I USA!

399:-

Endast hos Nordic Games!

Ny unik multifunktion handkontroll. Enligt vår egen testavdelning marknadens snyggaste och bekvämaste kontroll. Barracuda kommer ge dina spel en ny dimension och helt andra valmöjligheter. 14 stycken programbara knappar med vilka du en för en kan skapa och spara just din egen knappkombination. Utmärkt för t.ex fighting och sportspel.

- 3 olika kontrollägen; standard (digital), analog joystick och analog pad.
- Autofire knapp
- 10 programbara fireknappar
- Alla "vanliga" knappar som finns på originalkontrollen.

Utförlig engelsk manual ingår.

## RUMBLE VÄST – INTERACTOR – Virtual Reality Game Wear

Interactor ger dig en helt ny dimension när du spelar TV/PC-spel. – Koppla på dig västen och känn vibrationerna av t.ex. slagen i fightingspel, kraschar i bilspel m.m.

Interactor reagerar på ljudvågor i spel och musik och fungerar till alla tekniska apparater med Stereouttag, t.ex:

NINTENDO 64 – PLAYSTATION – SATURN – PC – CD-SPELARE – VIDEO m.m.

Som bonus medföljer en Rumble Pack cartridge för Nintendo 64, vilken förstärker effekten med alla "Rumble"-spel.

Tidigare pris 1.495:-

ÅRETS COOLASTE TILLBEHÖR!

ENDAST 499:-

## HK ASCIIGRIP

Ascii succékontroll finns äntligen i officiell europeisk vers on. Utvecklad för att passa till speciellt rollspel. Idén är att du med endast en hand kan kontrollera ditt spelande. Detta kan vara bra om du t.ex skall göra anteckningar samtidigt som du spelar. Givetvis programbara knappar för att du skall kunna ställa in just dina egna favorit kombinationer.

Officiell Sony produkt.

399:-

## HK ASCIIPAD

Officiell Sony kontroll liknande orginalet. Annorlunda design för att vara mer bekväm. 360 graders styrkors för maximal precision.

Högsta kvalitet!

199:-

STORSÄLJARE!

129:-

## HK POWER PAD

Exakt kopia på Sony's orginalkontroll. Enligt uppgift tillverkad på samma fabrik som Sony's egna kontroller. Enda skillnaden är att de saknar Sony's logotype och originalbox. Finns i sex olika färger; svart, gult, blått, rött, grönt och grått. Bra kvalitet!

Köp 2 – betala 119:-/st

## HK COMBATPAD

Tufft kamouflagefärgad i grönt/svart/brunt. Med turbo- och slowmotionknappar vilket underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som orginalet. Bra kvalitet!

169:-

## ARCADE STICK

Officiell Sony joystick tillverkad av Ascii. Stor bordsstick som i princip förvandlar dina fightingspel till arkadversioner.

360 graders styrspak med inbyggd microswitchtekniik för maximal precision. I övrigt samma funktioner som Sony's original kontroll. Tips! – Kanonbra att spela fightingspel med. Extra kul när man har 2 st samtidigt!

Köp 2 – betala 399:-/st

499:-

## MAD CATZ RATT

Den bästa ratten på marknaden hittils. Analog ratt och lösa pedaler med broms och gas

Växelspak för att ge extra bra realism.

En klassiker som alla fantatiker av bilspel bör ha hemma. Fungerar bäst på alla spel som stödjer "optional controller" ikon på spelboxarnas baksida (F1'97, Rage Racer, V-Rally m.fl.)

649:-

## HK XTREMEPAD

Häftig kontroll som blir självsvansande när du släcker lampan. Med turbo- och slowmotionknappar vilket ökar underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som orginalet. Tuff att ha på kvällen. Överraska dina kompisar med "knäppaste" kontroll någonsin! Bra kvalitet!

169:-

## HK SONY ANALOG

Sony's egna analoga och digitala kontroll. Två analoga styrspakar liknande Nintendo's kontroll. Numera är i princip alla spel kompatibla med analog kontroll. Bör finnas hos alla PSX gamers!

Köp 2 – betala 399:-/st

399:-

## MINNESKORT 720 BLOCK

Komprimerat minneskort som kan spara upptill 720 block. Digital display där du lätt ser vilken sida du sparar på. Tillverkat av Datel för högsta kvalitet. Motsvarar 48 stycken standard minneskort.

649:-

## MINNESKORT STANDARD

Exakta kopior av Sony's original minneskort. Tillverkade med Motorola's chip för att ha högsta kvalitet. Våra kort skall inte förväxlas med billigare kopior från andra. Finns i sex olika färger; transparent, gult, blått, rött, grönt och grått.

169:-

ÅTER I LAGER!

169:-

## HK FIGHTERPAD

Osmakligt blodsfärgad rött/vitt. Med turbo- och slowmotionknappar, vilket underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som orginalet. Med denna blodskontroll blir fiskten garanterat upprörd! Bra kvalitet!

## HK SILVER/GULD

Häftiga kontroller i lyxig guld- eller silver färg. Med turbo- och slowmotionknappar vilket underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som orginalet. Snygga kontroller för dig som vill ha det lilla extra. Bra kvalitet!

169:-

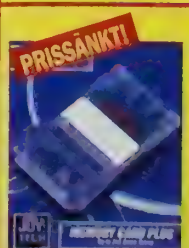
## HK SONY ORIGINAL

Exakt samma kontroll som medföljer basenheten. Vill du ha ett säkert kort så är det en bra investering...Tre färger; grå, svart och vit.

269:-

NU ÄVEN SVART & VIT!

Köp 2 – betala 239:-/st



PRISSÄNKT!

## MINNESKORT 240 BLOCK

Komprimerat minneskort som kan spara upptill 240 block. Vill minnesmedia med din knapp som sitter på framsidan. Tillverkat av Joytech Europe ltd. Motsvarar 16 stycken standard minneskort. Storsäljare!

329:-

| | |
|---|---|
| Antennkabel, passar alla modeller | 249 |
| CD-Stall (10 PSX-spel) | 149 |
| Handkontroll Negcon | 499 |
| Handkontroll The Glove | 999 |
| Joystick Bio Grip | 249 |
| Link Up Kabel | 199 |
| Minneskort Original | 249 |
| Minneskort Original Färg | 249 |
| Multi Tap Sony original | 499 |
| Mus Sony original | 399 |
| Rengöringset - Mad Catz Cleaning Kit | 199 |
| RGB Kabel | 198 |
| Stereo Scart Kabel | 196 |
| Tom Fodral | 15 |
| X Tender | 99 |

PRODUKTERNA I VÅRA ANNONSER FINNS ÄVEN HOS VÅRA ÅTERFÖRSÄLJARE RUNT OM I SVERIGE.

Kontakta din lokala handlare för mer information.

# NORDIC GAMES POSTORDER TE

# ORDINARIE SPELTITLAR PSX

| | |
|---|---|
| Ace Combat 2 | 389 |
| Actua Golf 2 | 419 |
| Actua Ice Hockey | 419 |
| Actua Soccer 2 | 419 |
| Air Race | 399 |
| Allied General | 499 |
| Arcades Greatest Hits | 459 |
| Ark of Time | 439 |
| Auto Destruct | 429 |
| Bloody Roar | 499 |
| Broken Helix | 479 |
| Broken Sword 2 | 419 |
| Bugriders | 439 |
| Bushido Blade | 419 |
| Castlevania | 479 |
| Ceasars Palace | 449 |
| Clock Tower | 449 |
| Colony Wars | 479 |
| Command & Conquer | 329 |
| Command & Conquer Red Alert | 479 |
| Cool Boarders 2 | 419 |
| Crash Bandicoot 2 | 449 |
| Critical Depth | 399 |
| CROC | 429 |
| Devils Deception | 449 |
| Discworld 2 | 449 |
| Duke Nukem 3D | 439 |
| Fighting Force | 439 |
| Final Fantasy 7 | 469 |
| Formula 1'97 | 499 |
| Gex 3D: Enter the Gecko | 399 |
| Grand Theft Auto | 399 |
| Hercules | 459 |
| Int.Superstar Soccer Pro | 399 |
| Iznogoud | 449 |
| Jersey Devil | 479 |
| Jonah Lomah Rugby | 449 |
| K1 Arena Fighters | 439 |
| Last Report | 419 |
| Magic The Gathering | 459 |
| Marvel Super Heroes | 459 |
| Maximum Force | 399 |
| MDK | 399 |
| Midnight Run | 499 |
| Monopoly | 429 |
| Mortal Kombat Mythology | 449 |
| Mortal Kombat Trilogy | 399 |
| Nagano Winter Olympics | 479 |
| Nightmares Creatures | 419 |
| Overboard | 479 |
| Rampage World Tour | 399 |
| Resident Evil Directors Cut | 419 |
| Risk | 429 |
| Riven Myst 2 | 599 |
| Rock'n Roll Racing 2 | 399 |
| Shadow Master | 479 |
| Sim City 2000 | 399 |
| Skull Monkey | 439 |
| Snowboard Extreme | 449 |
| Steel Reighn | 419 |
| Street Fighter Ex Plus | 459 |
| Suikoden | 499 |
| Super Football Champ. | 399 |
| Tennis Arena | 369 |
| Test Drive 4 | 429 |
| Time Crisis + Pistol | 699 |
| Toca Touring Cars | 439 |
| Tomb Raider 2 | 439 |
| V-Rally | 439 |
| Vandal Hearts | 459 |
| WCW vs the World | 399 |
| Virtual Pool | 399 |

Actua Golf 2 ..... 419:

Actua Ice Hockey ..... 419:

Actua Soccer 2 ..... 419:

Allied General ..... 499:

Ark of Time ..... 439:

Auto Destruct ..... 4

Broken Sword 2 ..... 419:

Bugriders ..... 439:

Bushido Blade ..... 419:

CastleVania ..... 479:

Virtual Pool ..... 399:

Clock Tower ..... 4

Colony Wars ..... 479:

C&C Red Alert ..... 479:

Cool Boarders 2 ..... 419:

Crash BandiCoot 2 ..... 449:

Critical Depth ..... 399:

CROC ..... 4

Devil's Deception ..... 449:

Discworld 2 ..... 449:

Duke Nukem 3D ..... 439:

Fighting Force ..... 439:

Final Fantasy 7 ..... 469:

Formula 1 97 ..... 4

Grand Theft Auto ..... 399:

Hercules ..... 459:

Int. Superstar Soccer Pro ..... 399:

Iznogoud ..... 449:

Jersey Devil ..... 479:

Jonah Lomah Rugby ..... 4

K1 Arena Fighters ..... 439:

Magic the Gathering ..... 459:

Marvel Super Heroes ..... 459:

Maximum Force ..... 399:

MDK ..... 399:

Midnight Run ..... 4

Monopoly ..... 429:

Nagano Winter Olympics ... 479:

Nightmare Creatures ..... 419:

Rampage World Tour ..... 399:

Resident Evil Dir. Cut ..... 399:

Risk ..... 4

Riven Myst 2 ..... 599:

Rock'n Roll Racing 2 ..... 399:

Sim City 2000 ..... 399:

Skull Monkeys ..... 439:

Steel Reighn ..... 4

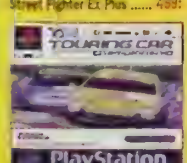
Street Fighter Ex Plus ..... 459:

Suikoden ..... 499:

Tennis Arena ..... 369:

Test Drive 4 ..... 429:

Time Crisis + pistol .....



ToCa Touring Cars ..... 439:

Tomb Raider 2 ..... 439:

V-Rally ..... 439:

Vandal Hearts ..... 459:

WCW v/s the World ...

## Felony 11-79

Underhållande "åk-runt-och-röj" spel. Du har blivit anlitad att finna tre specialtillbehör som behövs till att öppna en grav. Till din hjälp har du hela 22 helt skilda fordon. Välj på allt från stora lastbilar till små scootrar. Det hela utspelar sig helt i 3D vilket innebär att du kan ta genvägar, köra tillbaka, röja på gångbanor m.m. Vad sägs t.ex. om att gena genom ett shoppingcenter. Du kan krocka och stjäla (!) hur du vill. Se dock till att du håller ditt fordon någorlunda helt eftersom det annars blir svårstyrt. Kanonkul spel för dig som tyckte om Twisted Metal men vill ha något annat. Toppbetyg i England. 91% GameMaster, 83% Super Play .

1 spelare. Extra kul med ratt och pedaler! ... Endast **299:-**

# 054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games

EA SPORTS

## KAMPANJ
T.O.M. 30 APRIL!

Samtliga Electronic Arts sporttitlar 1998 endast 349:-/st

FIFA 98 ..... 349:-

Madden 98 ..... 349:-

Nascar 98 ..... 349:-

NBA Live 98 ..... 349:-

NHL 98 ..... 349:-

PGA Tour 98 ..... 349:-

## Köp2 eller fler nya spel och du får köpa följande:

Minneskort 240 block

229:-

Minneskort i valfri färg

119:-

Handkontroll i valfri färg

99:-

## LÅGPRIS/PLATINA-SPEL

Colombat 249:-

Alien Trilogy ..... 249:-

All Star Soccer ..... 199:-

Battle Station ..... 199:-

Bust A Move 2 ... 249:-

Crash Bandicoot 249:-

Crow City of Angels ..... 249:-

Extraction Derby 2 249:-

Die Hard Trilogy 249:-

Disruptor ..... 299:-

Excalibur ..... 249:-

Formula One ..... 249:-

G-Police ..... 299:-

Gridrun ..... 199:-

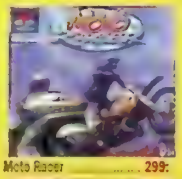
...ken ..... 249:-

Jurassic Park, The Lost World 199:-

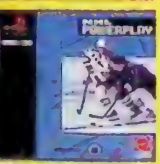
Mass Destruction ..... 199:-

Mechwarrior 2 ..... 249:-

Micro Machines ..... 249:-


Moto Racer ..... 299:-

Motortoon GP 2 ..... 299:-



...Powerplay ..... 199:-

Nuclear Strike ..... 299:-

Oddworld Abe's Odyssey ... 299:-

PGA Tour 97 ..... 249:-

Porsche Challenge ..... 249:-

Rayman ..... 249:-

Real Bound Fatal Fury ..... 299:-

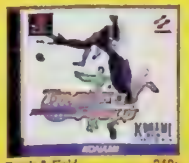
...ge Racer Rev. ..... 249:-

Soviet Strike ..... 249:-

Syndicate Wars ..... 299:-

Tekken ..... 249:-

...ver 2 ..... 249:-



Track & Field ..... 249:-

True Pinball ..... 249:-

Tunnel B1 ..... 199:-

...ver 2 ..... 299:-

Warhammer ..... 299:-

Wipe Out 2097 ..... 249:-

Worms ..... 249:-

### Lågpris från 299:-

| | |
|---|---|
| Actua Soccer Club Edition | 249 |
| Air Combat | 249 |
| Alien Trilogy | 249 |
| All Star Soccer | 199 |
| Area 51 | 299 |
| Battlestation | 199 |
| Bust A Move 2 | 249 |
| Courier Crisis | 299 |
| Crash Bandicoot | 249 |
| Crow City of Angles | 249 |
| Destruction Derby | 249 |
| Destruction Derby 2 | 249 |
| Die Hard Trilogy | 249 |
| Die Hard Trilogy inkl pistol | 449 |
| Disruptor | 299 |
| Excalibur | 249 |
| Felony 11 79 | 299 |
| Formula One | 249 |
| G-Police | 299 |
| Gridrun | 199 |
| Hexen | 249 |
| Hyper Match Tennis | 299 |
| Jurassic Park The Lost World | 299 |
| Mass Destruction | 199 |
| Mechwarrior 2 | 249 |
| Micro Machines | 249 |
| Moto Racer | 299 |
| Motortoon GP 2 | 299 |
| Nanotek Warriors | 249 |
| NHL Powerplay | 199 |
| Nuclear Strike | 299 |
| Oddworld Abe's Odessey | 299 |
| PGA 97 | 249 |
| Porsche Challange | 249 |
| Primal Rage | 249 |
| Rayman | 249 |
| Real Bound Fatal Fury | 299 |
| Ridge Racer | 249 |
| Ridge Racer Rev. | 249 |
| Road Rash | 249 |
| Soviet Strike | 249 |
| Syndicate Wars | 299 |
| Tekken | 249 |
| Tekken 2 | 249 |
| Thunderhawk 2 - Firestorm | 249 |
| Track & Field | 249 |
| Trash It | 299 |
| True Pinball | 249 |
| Tunnel B 1 | 199 |
| Warcraft 2 | 299 |
| Warhammer | 299 |
| Whizz | 249 |
| Wipe Out 2097 | 249 |
| Worms | 249 |
| X 2 | 249 |
| Z | 299 |

## IMPORT

JAP. TEKKEN 3 PÅ G!!!

Alundra ..... 499:-

Final Fantasy Tactics ... 499:-

Blaze & Blade Eternal Q 599:-

Bomberman World ..... 599:-

### USA- IMPORT

Nya priser! - USA Nyheter endast 499,-/st.

| | |
|---|---|
| Allied General | 299 |
| Alundra | 499 |
| Blast Chamber | 99 |
| Breath of Fire 3 | 499 |
| Cart World Series | 499 |
| Clock Tower | 329 |
| Discworld 2 | 329 |
| Dragon Ball GT | 499 |
| Final Fantasy 7 | 599 |
| Final Fantasy Tactics | 499 |
| Grand Tour Racing | 299 |
| Jet Moto 2 | 499 |
| Mortal Kombat Mythology | 329 |
| Mortal Kombat Trilogy | 299 |
| Nascar Racing | 299 |
| NHL Face Off 98 | 299 |
| Ogre Battle | 549 |
| One | 299 |
| Parasite Eve | 749 |
| Project Horned Owl | 329 |
| Resident Evil 2 | 499 |
| Star Wars Masters of T.Kas | 599 |
| Steel Reight | 299 |
| Tecmo's Super Bowl | 329 |
| Treasures of the Deep | 329 |
| Tripie Play 97 | 329 |

### JAPAN- IMPORT

| | |
|---|---|
| Bio Hazard 2 | 749 |
| Blaze & Blade Eternal Quest | 599 |
| Bomberman Wors | 599 |
| Bushido Blade 2 | 749 |
| Dead or Alive | 599 |
| Fighting Illusion | 599 |
| Final Fantasy 7 | 699 |
| Front Mission 2 | 599 |
| Gran Turismo | 599 |
| Lagnacure | 599 |
| New Japan Pro Wrestling | 749 |
| Parasite Eve | 749 |
| Samurai Spirit 1&2 | 699 |
| Tactics Orga | 599 |
| Tekken 3 Sp Edition | 599 |
| Tekken 3 | 699 |
| Two Tenkaku | 699 |
| X-Men vs Street Fighter | 599 |
| Xenogear | 799 |

NORDIC GAMES POSTORDER TE
STANDARD-PAKET Spara 500:-
Basenhet inkl.scartkabel, en handkontroll, strömsladd, manual och ett års garanti.
Ord.butikspris 1995:-
Nordic-pris: 1499:-
NORDIC-PAKET – Spara 800:-
Basenhet inkl.scartkabel, en handkontroll, ett helt ny valfritt spel, ett minneskort i valfri färg, en förlängningskabel till handkontrollen, strömsladd, manual och ett års garanti.
Ord.butikspris 3050:-
Nordic-pris: 2249:-
NINTENDO 64-SPE
Aerofighters Assault 649:-
Blast Corps 499:-
Bomberman 64 3D 499:-
Cameleon Twist 629:-
Clayfighter 63 1/2 399:-
Crusin USA 499:-
Diddy Kong Racing 549:-
Doom 64 549
Extreme G 549:-
F1 Pole Position 549:-
FIFA '98 579:-
Fighters Destiny 599:-
Goldeneye 007 629:-
Int. Superstar Soccer 599:-
Killer Instinct Gold 629:-
Lamborghini Challenge 599
Madden 64 579:-
Mario Kart 64 599:-
MK Mythologies 649:-
Mortal Kombat Trilogy 629:-
Multi Racing Champ 599:-
Mischief Makers 499:-
Nagano Olympics 649:-
NBA Hang Time
NHL Breakaway 98 629:-
Pilotwings 499:-
San Fransisco Rush 629:-
Shadows of Empire 599:-
Super Mario 64 499:-
Tetrisphere 499:-
Top Gear Rally 629:-
Turok Dinosaur Hunter
NYHET!
Endast 549:-
Endast 499:-
NINTENDO 64 KOMMANDE SPEL
ÖVRIGA TILLBEHÖR
NINTENDO 64 TILLBI
ACTION REPLAY – uppgraderad
KAMPANJPRIS!
499:-
ADAPTER
Adapter som gör att du kan spela USA och Japanska N64-spel på din svenska maskin. Perfekt för dig som köper spel på semester, importerar själv m.m. Fungerar med de flesta utländska spel. Klarar tyvärr inte av Diddy Kong (US) och Goldeneye (US).
199:-
RUMBLE PACK MED INBYGGT 4GGR MINNE
Den kända tillbehörs tillverkens Xtreme's version av Rumble Pack med inbyggt 4ggr minne. Jätte populär artikel till sanslöst bra pris. 2st AA battrier ingår i priset.
299:-
MINNESKORT 4 GGR STORRE
Komprimerat minneskort som kan spara motsvarande 4st Nintendo originalkort. Tillverkat av Joytech Europe Ltd. Finns i sex olika färger: transparent, gult, blått, rött, grönt och grått.
199:-
MINNESKORT STANDARD
RUMBLE PACK STANDARD
149:-
GAME KILLER
99:-
129:-
249:-
RUMBLE PACK MED INBYGGT MINNE
RENGÖRINGSSET
PRISSÄNK
PRODUKTERNA I VÅRA ANNONSER FINNS ÄVEN HOS VÅRA ÅTERFÖRSÄLJ
Kontakta din lokala handlare för mer information.

# 054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games

## GIGANT-PAKET – Spara 1500:-

Basenhet inkl.scartkabel, två handkontroller, två stycken helt nya valfria spel, ett minneskort som är 20ggr större än normalt, två stycken förlängningskablar till handkontrollerna, två stycken Rumble Packs, en Universal-adapter för importspel, strömsladd, manual och ett års garanti.

Nordic-pris: **3499:-**

## NDKONTROLLER GINAL

399:-/st — Köp 2 st. eller fler: 329:-/st

k. olika färger

Duke Nukem 3D ______ 629:-

Star Wars Rumble Pack 689:-

NYHET! NBA In The Zone 98 _ 649:-

Endast 499:-

Wave Race 64 ______ 499:-

## SUPER-KLIPP!

Köp 2 eller fler nya N64-spel och du får ett minneskort utan extra kostnad!

**0:-**

Ord. butikspris 199:-

NHL Breakaway 98 ______ 629:-

Snowboard Kids ______ 499:-

WCW v/s Nitro ______ 599:-

## HÖR

ll Nintendo 64, Super vårt rengöringset slipper du sak i när du spelar, eller att enheten.

99:-

### RUMBLE VÄST – INTERACTOR – Virtual Reality Game Wear

Interactor ger dig en helt ny dimension när du spelar TV/PC-spel. – Koppla på dig västen och känn vibrationerna av t.ex. slagen i fightingspel, kraschar i bilspel m.m. Interactor reagerar på ljudvågor i spel och musik och fungerar till alla tekniska apparater med Stereouttag t.ex.:
NINTENDO 64 – PLAYSTATION – SATURN – PC – CD-SPELARE – VIDEO m.m.
Som bonus medföljer en Rumble Pack cartridge till Nintendo 64, vilken förstärker effekten med alla "Rumble"-spel.
Tidigare pris 1.495:-

ENDAST 499:-

### SHARK PAD PRO 64

Handkontroll tillverkad av Extreme. Exakt samma utförande som Nintendo's original kontroll. Tuff transparent "färg". Med slowmotion och autifire-knappar. Bra kvalité. Rekommenderas!

299:-

RUNT OM I SVERIGE.

Bushido Blade ______ 199:- | Final Fantasy Tactics ______ 199:- | Resident Evil 2 ______ 199:- | Final Fantasy 7 ______ 199:-

## Övriga guider i lager:

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Albert Odyssey Pocket Guide | 99:- | Goldeneye 007 | 199 | Mortal Kombat Triology | 199 | Star Fox 64 | 99 |
| Alundra | 199 | Hexen 64 | 149 | N64 Samling | 199 | Super Mario 64 | 149 |
| Bushido Blade | 199 | Killer Instinct Gold | 199 | Oddworld | 199 | Super Mario RPG | 199 |
| Crash Bandicoot | 199 | Killer Instinct SNES | 99 | Phantasy Star 3 | 99 | Super Mario World 1 | 99 |
| Crash Bandicoot 2 | 199 | Mace | 99 | Resident Evil Dir.Cut pocket | 129 | Tomb Raider 2 Kalender '98 | 149 |
| Donkey Kong 3 | 99 | Mario Kart 64 | 199 | Resident Evil 2 | 199 | Tomb Raider 2 Officiell | 199 |
| Final Fantasy 3 (SNES) | 199 | Mega Man X | 49 | Riven Myst 2 | 199 | Toshinden 2 Battle Arena | 49 |
| Final Fantasy 7 Officiell | 199 | Mortal Kombat 3 Ultimate | 149 | Sonic 3D Blast | 99 | Warcraft 2 | 199 |
| Final Fantasy Tactics | 199 | Mortal Kombat Mythology | 199 | Soul Blade | 99 | Zelda 3 | 199 |

Vi får in nya guider regelbundet. Vg ring oss på 054-188318 ifall ni vill veta mer.

## Kläder:

Keps, PSX-logo 169:- • Sweatshirt, PSX-logo 299:- • T-shirt Final Fantasy 7 199:- • T-shirt NFL 98 169:-

## SEGA SATURN BASENHETSPAKET

### STANDARD-PAKET Spara 1300:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller, ett valfritt reaspel ur nedanstående spalter, scartkabel, strömsladd samt ett års garanti.
Ord.butikspris cirka 2700:-

Nordic-pris: **1399:-**

### GIGANT-PAKET Spara 2700:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller, fyra valfria reaspel ur nedanstående spalter, ett helt nytt valfritt spel, scartkabel, strömsladd samt ett års garanti.
Ord.butikspris cirka 4800:-

Nordic-pris: **2099:-**

**ORDNARIE/NYHETER**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Athlete Kings | 299 | Exhumed | 299 | Lunacy USA | 499 | Panzer Dragon RPG (JAP) | 599 | Steep Slope Sliders | 499 |
| Atlantis | 599 | Fatal Fury 4 + RAM Jap | 899 | Madden 98 | 299 | PTO 2 USA | 599 | Story of Thor 2 | 399 |
| Blue Breaker JAP | 599 | FIFA 98 | 449 | Mansion TT | 299 | Puzzle Bobble 3 JAP | 599 | Super Street F. 2 Coll. USA | 549 |
| Bomberman | 399 | Fighters Megamix | 549 | Marvel Super Heroes USA | 599 | Quake | 549 | Tomb Raider | 299 |
| Burning Rangers | 549 | Formula Karts | 499 | Mystaria | 299 | Resident Evil | 549 | Vampire Savior + RAM JAP | 749 |
| Burning Rangers JAP | 599 | Grandia + karta JAP | 899 | Nascar 98 | 449 | Riven Myst 2 | 549 | Warcraft 2 | 499 |
| Bust A Move 2 | 299 | Highway 2000 | 299 | NBA Action 98 | 499 | Romance of 3 Kingdom 4 USA | 699 | Winter Heat (Athlete Kings 2) | 499 |
| Bust A Move 3 | 449 | House of Dead | 549 | NBA Live 98 | 449 | Samurai Showdown 4 + RAM JAP | 799 | Wipe Out 2097 | 549 |
| Dark Savior | 299 | House of Dead med pistol | 749 | NHL 98 | 449 | Sega Touring Car | 549 | Virtua Cop 1 med pistol | 399 |
| Discworld | 299 | Jurassic Park The Lost World | 499 | NHL All Star Hockey 98 | 499 | Shining in the Holy Ark | 549 | Virtua Cop 2 utan pistol | 279 |
| Duke Nukem 3D | 549 | King of Fighters 95+RAM minne | 399 | Nights + Analog pad | 399 | Sim City 2000 | 399 | Virtual On | 299 |
| Enemy Zero (3cd's) | 649 | King of Fighters 97 JAP | 899 | Pandemonium | 399 | Sky Target | 299 | Worldwide Soccer 98 | 499 |
| | | Last Bronx | 499 | Panzer Dragon Saga (mars) | 549 | Sonic R | 549 | X Men vs Street Fighter + RAM JAP | 899 |

**TILLBEHÖR**

| | |
|---|---|
| Action Replay | 499 |
| Adapter ST Key | 249 |
| Antennkabel | 249 |
| Handkontroll Original | 299 |
| Handkontroll RacCon | 499 |
| Handkontroll Terminator | 99 |
| Handkontroll Trådlös | 199 |
| Handkontroll Virtua Stick | 499 |
| Minneskort 40 Meg 10 in 1 | 599 |
| Minneskort 8 Meg 2 in 1 | 399 |
| Minneskort 8MEG, Joytech | 399 |
| Photo CD | 299 |
| Pro Link Action Replay | 499 |

## VÄRSTA REAN NÅGONSIN!!!!!!

## FÖRST TILL KVARN...

Samtliga av följande titlar skall utgå ur vårt sortiment. Nu har du antagligen sista chansen att få tag i många av nedanstående titlar, OBS! Fåtal exemplar av varje titel, ring därför och beställ nu!!!

Volymrabatt REA-Saturn: köp för över 1500 och du får 10% rabatt.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Actua Golf | 169 | Casper | 249 | Decathlete USA | 199 |
| Actua Soccer Club Edition | 169 | Chaos Control | 99 | Die Hard Trilogy | 199 |
| Alien Trilogy USA | 199 | Chaos Control JAP | 69 | Doom | 199 |
| Amok USA | 99 | College Slam USA | 99 | Duke Nukem 3D USA | 299 |
| Andretti Racing | 169 | Creature Shock USA | 99 | Earthworm Jim 2 | 199 |
| Area 51 | 299 | Crime Wave USA | 299 | Euro 96 | 169 |
| Baku Baku Animal USA | 249 | Crow City of Angles | 299 | FIFA 96 USA | 99 |
| Bases Loaded '96 USA | 99 | Crusader No Remorse | 99 | FIFA 97 | 169 |
| Black Fire | 169 | Cyberia | 99 | Fighting Vipers | 169 |
| Blazing Dragons | 299 | Cyberia USA | 99 | Frank Thomas Big Hurt Baseball | 99 |
| Blazing Dragons USA | 99 | D | 199 | Gex | 199 |
| Breakpoint Tennis | 169 | Dark Legend USA | 99 | Ghen War | 169 |
| Bug USA | 169 | Dark Saviour USA | 169 | Ghen War USA | 169 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Gran Chaser JAP | 69 | NFL Quarterback Club 96 | 99 | Skeleton Warriors | 169 |
| Guardian Heroes | 299 | NFL Quarterback Club 97 | 99 | Skeleton Warriors USA | 99 |
| Gun Griffon | 199 | NHL 97 | 169 | Slam & Jam 96 | 99 |
| Hang On GP | 199 | NHL All Star Hockey 98 USA | 399 | Sonic 3D Blast USA | 199 |
| Hardcore 4 x 4 | 199 | NHL All Stars Hockey | 169 | Sonic Jam | 299 |
| Hattrick Heroes JAP | 69 | NHL Powerplay | 169 | Sonic R USA | 299 |
| Heam | 199 | Night Warriors | 169 | Space Hulk | 99 |
| Hi Octane | 99 | Nights | 199 | Space Jam | 169 |
| Horde USA | 169 | Nights + Analog pad | 399 | Spot Goes to Hollywood | 169 |
| Impact Racing USA | 99 | Off World Interceptor USA | 99 | Star Fighter 3000 USA | 99 |
| In the Hunt | 169 | Olympic Soccer | 169 | Starfighter 3000 | 169 |
| Independance Day | 169 | Pandemonium USA | 199 | Street Fighter Alpha | 199 |
| Independence Day USA | 99 | Pebble Beach Golf | 199 | Street Fighter Alpha 2 | 299 |
| Iron Man X/O USA | 99 | Pebble Beach Golf USA | 99 | Striker 96 | 99 |
| Jurassic Park The Lost World USA | 299 | PGA Tour Golf 97 | 169 | Three Dirty Dwarfs | 279 |
| Kelc 2 Flying Squadron | 199 | Pinball Graffiti | 299 | Tilt | 199 |
| Last Gladiator USA | 99 | Pro Pinball | 299 | Toshinden Battle Arena | 169 |
| Lemmings 3D | 199 | Quake USA | 299 | Toshinden Remix JAP | 69 |
| Loaded | 169 | Rampage World Tour USA | 199 | Tunnel B1 | 199 |
| Lost Vikings 2 | 299 | Revolution X | 99 | Valora Valley Golf | 169 |
| Madden 97 | 169 | Rise 2 Resurrection | 99 | Virtua Fighter 2 | 249 |
| Magic Carpet | 99 | Robopit | 99 | Virtua Fighter Kids USA | 99 |
| Mansion of Hidden Soul | 199 | Robopit USA | 69 | Virtua Hydlide | 169 |
| Mansion of Hidden Soul USA | 99 | Robotica USA | 99 | Virtua Open Tennis | 169 |
| Mechwarrior 3050 USA | 299 | Scorcher | 99 | Virtua Racing | 169 |
| Mighty Hits | 299 | Sega Ages | 299 | Virtual Golf | 199 |
| NBA Action | 99 | Sega Rally | 299 | World Series Baseball | 199 |
| NBA Jam Extreme | 99 | Shanghai Triple & Treat USA | 99 | World Series Baseball 2 | 199 |
| NBA Jam T.E. | 99 | Shellshock | 99 | Worldwide Soccer 97 | 199 |
| NBA Live 97 | 169 | Sim City 2000 USA | 199 | Wrestlemania Arcade | 169 |
| Need for Speed | 299 | | | WWF in your House | 299 |
| | | | | X Men | 299 |

# NORDIC GAMES POSTORDER TE

# BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titlar i kursiv stil är ej släppta när denna prislista skrivs (22/2-98). De bör dock vara släppta när du läser detta.

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| 2Extreme | 313 | 80 |
| 4-4-2 Soccer | 250 | 80 |
| Ace Combat | 325 | 120 |
| Actua Golf | 250 | 80 |
| Actua Golf 2 | 350 | 150 |
| Actua Ice Hockey | 375 | 150 |
| Actua Soccer | 150 | 40 |
| Actua Soccer 2 | 350 | 150 |
| Actua Soccer Club Edition | 225 | 80 |
| Adidas Power Soccer | 150 | 40 |
| Adidas Power Soccer 2 | 350 | 150 |
| Adidas Power Soccer '97 | 195 | 50 |
| Agent Armstrong | 250 | 80 |
| Agile Warrior | 195 | 50 |
| Air Combat | 195 | 80 |
| Air Race | 350 | 150 |
| AIV Evolution Global | 195 | 50 |
| Alien Resurrection | 395 | 200 |
| Alien Trilogy | 225 | 80 |
| All Star Soccer | 195 | 50 |
| Allied General | 350 | 150 |
| Alone in the Dark | 195 | 50 |
| Alundra | 395 | 200 |
| Andretti Racing | 195 | 50 |
| Aquanauts Holiday | 150 | 50 |
| Area 51 | 250 | 80 |
| Ark of Time | 375 | 150 |
| Assault Rigs | 125 | 40 |
| Atari Greatest Hits | 350 | 150 |
| Auto Destruct | 350 | 150 |
| Ball Blazer Championships | 125 | 30 |
| Batman Forever | 225 | 80 |
| Battlesport | 150 | 50 |
| Battlestation | 195 | 50 |
| Bedlam | 195 | 50 |
| Black Dawn | 195 | 50 |
| Blam Machinehead | 125 | 40 |
| Blast Chamber | 125 | 40 |
| Blazing Dragons | 225 | 80 |
| Bloody Roar | 375 | 150 |
| Breakpoint Tennis | 225 | 80 |
| *Breath of Fire 3* | 395 | 200 |
| Broken Sword | 250 | 80 |
| Broken Sword 2 | 350 | 150 |
| Bubble Bobble | 295 | 120 |
| Bubsy 3D | 225 | 80 |
| Burning Road | 195 | 50 |
| Bust A Move 2 | 225 | 80 |
| Carnage Heart | 195 | 50 |
| Casper | 250 | 80 |
| Castlevania | 395 | 200 |
| Cheesy | 225 | 80 |
| Chessmaster 3D | 250 | 80 |
| Chronicles of the Sword | 295 | 100 |
| City of the Lost Children | 250 | 80 |
| Clock Tower | 295 | 120 |
| Colin McRae Rally | 395 | 200 |
| Colony Wars | 325 | 120 |
| Command & Conquer | 250 | 100 |
| Command & Conquer Red Alert | 395 | 200 |
| Contra Legacy War | 195 | 50 |
| Cool Boarders | 295 | 120 |

**Actua Ice Hockey ______ 375:-**

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| Cool Boarders 2 | 375 | 150 |
| Crash Bandicoot | 250 | 80 |
| Crash Bandicoot 2 | 375 | 180 |
| Critical Depth | 295 | 120 |
| Criticom | 125 | 40 |
| CROC | 375 | 180 |
| Crow City of Angeles | 250 | 80 |
| Crusader No Remorse | 150 | 50 |
| Crypt Killer | 225 | 80 |
| Courier Crisis | 275 | 100 |
| Cyberia | 125 | 40 |
| Cybersled | 125 | 40 |
| Cyberspeed | 125 | 40 |
| D | 225 | 80 |
| Dark Forces | 250 | 80 |
| *Dark Omen* | 395 | 200 |
| Darklight Conflict | 195 | 50 |
| Darkstalkers | 150 | 50 |
| Davis Cup Tennis | 250 | 80 |
| *Deathtrap Dungeon* | 395 | 200 |
| Defcon 5 | 125 | 40 |
| Descent | 125 | 40 |
| Descent 2 | 225 | 60 |
| Destruction Derby | 195 | 50 |
| Destruction Derby 2 | 225 | 80 |
| Devils Deception | 350 | 150 |
| *Diablo* | 395 | 200 |
| Die Hard Trilogy | 225 | 80 |
| Discworld | 250 | 100 |
| Discworld 2 | 395 | 180 |
| Disruptor | 195 | 50 |
| Doom | 295 | 120 |
| Dragon Heart | 195 | 50 |
| Duke Nukem 3D | 395 | 200 |
| Dynasty Warriors | 275 | 100 |
| Earthworm Jim 2 | 225 | 80 |
| Epidemic | 195 | 50 |
| ESPN Extreme Games | 350 | 150 |
| Excalibur | 250 | 80 |
| Exhumed | 375 | 120 |
| Explosive Racing | 295 | 100 |
| Extreme Pinball | 195 | 50 |
| *F1 Powerboat* | 395 | 180 |
| Fade To Black | 195 | 60 |
| Fantastic Four | 250 | 80 |
| Felony 11 79 | 325 | 120 |
| FIFA 96 | 175 | 50 |
| FIFA 97 | 250 | 80 |
| FIFA 98 | 375 | 180 |
| Fighting Force | 325 | 120 |

**Nagano Winter Olympics . 395:-**

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| Final Doom | 275 | 100 |
| Final Fantasy 7 | 395 | 200 |
| Fire & Klawd | 250 | 80 |
| Floating Runner | 150 | 50 |
| Formula 1 | 250 | 80 |
| Formula 1 '97 | 375 | 150 |
| Formula Karts | 250 | 80 |
| Frank Thomas Baseball | 195 | 50 |
| Frogger | 350 | 150 |
| Full Tilt Battle Pinball | 195 | 50 |
| G-Police | 295 | 100 |
| Galaxian | 150 | 40 |
| Galaxy Fight | 195 | 50 |
| Gex | 250 | 80 |
| *Gex 2* | 375 | 180 |
| Goalstorm | 150 | 50 |
| Grand Theft Auto | 350 | 150 |
| Gridrun | 195 | 50 |
| Gunship 2000 | 295 | 100 |
| Hardboild | 150 | 30 |
| Hardcore 4 x 4 | 195 | 50 |
| Heberekes Popoitto | 295 | 100 |
| Herc's Adventure | 295 | 120 |
| Hercules | 350 | 150 |
| Hexen | 250 | 80 |
| Hi Octane | 125 | 40 |
| Hyper Match Tennis | 250 | 100 |
| Impact Racing | 150 | 50 |
| In the Hunt | 150 | 50 |
| Incredible Hulk | 195 | 60 |
| Independence Day | 225 | 80 |
| Int.Motocross X | 295 | 120 |
| Int.Superstar Soccer D.L. | 225 | 80 |
| Int.Superstar Soccer Pro | 350 | 150 |
| Iron & Blood | 150 | 50 |
| Iron man X/O | 150 | 50 |
| Jet Raider | 225 | 80 |
| Johnny Bazookatone | 150 | 50 |
| Jonah Lomah Rugby | 350 | 150 |
| Judge Dredd | 295 | 100 |
| Jumping Flash | 195 | 50 |
| Jumping Flash 2 | 225 | 60 |
| Jupiter Strike | 125 | 40 |
| Jurassic Park The Lost World | 295 | 120 |
| K1 Arena Fighters | 350 | 150 |
| Kart Duel | 225 | 80 |
| Kileak the Blood | 125 | 40 |
| Killing Zone | 125 | 40 |
| King of Fighters 95 | 350 | 150 |
| Kings Field | 195 | 50 |

**Suikoden ______ 295:-**

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| Konami Open Golf | 195 | 50 |
| Krazy Ivan | 195 | 50 |
| Kurushi | 225 | 60 |
| Last Report | 350 | 150 |
| Legacy of Kain | 225 | 80 |
| Lemmings 3 D | 195 | 50 |
| Lethal Enforces | 295 | 120 |
| Little Big Adventure | 225 | 60 |
| Loaded | 195 | 50 |
| Lomax | 275 | 100 |
| Lone Soldier | 250 | 80 |
| Lost Vikings 2 | 195 | 50 |
| *Lucky Luke* | 375 | 150 |
| Machine Hunter | 250 | 80 |
| Madden 97 | 250 | 80 |
| Madden 98 | 375 | 150 |
| Magic Carpet | 150 | 50 |
| Magic the Gathering | 350 | 150 |
| Marvel Super Heroes | 395 | 200 |
| Mass Destruction | 250 | 80 |
| Maximum Force | 375 | 150 |
| MDK | 350 | 150 |
| Mechwarrior 2 | 225 | 80 |
| Mega Man X3 | 295 | 120 |
| Mickeys Wild Adventure | 350 | 150 |
| Micro Machines V3 | 295 | 120 |
| *Monkey Hero* | 395 | 200 |
| Monopoly | 350 | 150 |
| Monster Trucks | 225 | 80 |
| Mortal Kombat 3 | 225 | 80 |
| Mortal Kombat Mythologies | 295 | 120 |
| Mortal Kombat Trilogy | 325 | 120 |
| Moto Racer | 295 | 120 |
| Motor Mash | 225 | 80 |
| Motortoon GP 2 | 295 | 120 |
| Myst | 295 | 100 |
| Nagano Winter Olympics | 395 | 200 |
| Namco Museum Vol 1 | 150 | 50 |
| Namco Museum Vol 2 | 195 | 60 |
| Namco Museum Vol 3 | 250 | 100 |
| Namco Museum Vol 4 | 295 | 120 |
| Namco Museum Vol 5 | 350 | 150 |
| Nascar 98 | 350 | 150 |
| NBA in the Zone | 150 | 50 |
| NBA In the Zone 2 | 275 | 100 |
| NBA In the Zone 98 | 350 | 150 |
| NBA Jam Extreme | 195 | 50 |
| NBA Jam T.E. | 150 | 50 |
| NBA Live 96 | 175 | 50 |
| NBA Live 97 | 250 | 80 |

**K1 Arena Fighters ______ 350:-**

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| NBA Live 98 | 350 | 150 |
| Need for Speed | 225 | 80 |
| Need for Speed 2 | 250 | 80 |
| *Need for Speed 3* | 395 | 200 |
| *Newman Haas Racing* | 395 | 200 |
| NFL Gameday | 150 | 50 |
| NFL Quarterback Club 97 | 195 | 50 |
| NHL 97 | 175 | 50 |
| NHL 98 | 350 | 150 |
| NHL Breakaway 98 | 225 | 80 |
| NHL Face Off | 175 | 50 |
| NHL Face Off 97 | 225 | 80 |
| NHL Powerplay | 195 | 50 |
| Nightmares Creatures | 375 | 150 |
| *Ninja* | 375 | 180 |
| Novastorm | 125 | 40 |
| Nuclear Strike | 250 | 80 |
| Oddworld Abe's Oddessey | 295 | 120 |
| Off World Interceptor | 125 | 40 |
| Olympic Games | 350 | 120 |
| Olympic Soccer | 225 | 80 |
| On Side Soccer | 195 | 50 |
| Overblood | 250 | 80 |
| Overboard | 295 | 120 |
| Pandemonium | 275 | 100 |
| Pandemonium 2 | 325 | 125 |
| Panzer General | 395 | 150 |
| Parappa the Rapper | 195 | 50 |
| Parodius | 250 | 80 |
| *Pax Corpus* | 350 | 150 |
| Penny Racers | 250 | 80 |
| Perfect Weapon | 250 | 80 |
| PGA Golf 98 | 295 | 120 |
| PGA Tour Golf 96 | 195 | 60 |
| PGA Tour Golf 97 | 250 | 80 |
| Philosoma | 125 | 40 |
| Pitball | 150 | 50 |
| Player Manager | 375 | 150 |
| Po'ed | 150 | 50 |
| *Populous 3* | 395 | 200 |
| Porsche Challange | 225 | 80 |
| Power Move Wrestling | 195 | 50 |
| Power Rangers Pinball | 350 | 150 |
| Powerserve | 125 | 40 |
| *Premier Manager 98* | 375 | 180 |
| Primal Rage | 175 | 50 |
| Prime Goal | 175 | 50 |
| Pro Pinball | 225 | 80 |
| Project Overkill | 295 | 100 |
| Psychic Detective | 225 | 80 |

**Need 4 Speed 2 ______ 250:-**

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| Psychic Force | 295 | 120 |
| Rage Racer | 275 | 100 |
| Raging Skies | 195 | 50 |
| Raiden Project | 225 | 50 |
| Rally Cross | 250 | 80 |
| Rampage World Tour | 350 | 150 |
| Rapid Racer | 275 | 100 |
| Rapid Reload | 195 | 80 |
| Raven Project | 195 | 50 |
| Ray Tracer | 225 | 80 |
| Rayman | 225 | 80 |
| Re-Loaded | 195 | 60 |
| Real Bound Fatal Fury | 295 | 100 |
| Rebel Assault 2 | 275 | 100 |
| Resident Evil | 250 | 100 |
| Resident Evil Directors Cut | 350 | 150 |
| Return Fire | 195 | 50 |
| Revolution X | 150 | 50 |
| Ridge Racer | 175 | 50 |
| Ridge Racer Revolution | 195 | 50 |
| Riot | 150 | 50 |
| Rise 2 Resurrection | 150 | 50 |
| Risk | 395 | 180 |
| *Riven Myst 2* | 395 | 200 |
| Road Rage | 195 | 50 |
| Road Rash - Platina | 225 | 80 |
| *Road Rash 3D* | 395 | 200 |
| Robopit | 150 | 50 |
| Robotron X | 150 | 50 |
| Sampras Extreme Tennis | 295 | 120 |
| Samurai Showdown 3 | 295 | 120 |
| Sentient | 195 | 50 |
| Shadow Master | 375 | 150 |
| Shellshock | 150 | 50 |
| Shockwave Assult | 125 | 40 |
| Sim City 2000 | 325 | 120 |
| Skeleton Warriors | 150 | 50 |
| Skull Monkey | 395 | 200 |
| Slam & Jam | 125 | 40 |
| Slamscape | 125 | 40 |
| Smash Court Tennis | 275 | 100 |
| Soulblade | 275 | 100 |
| Soviet Strike | 195 | 50 |
| Space Hulk | 150 | 50 |
| Space Jam | 275 | 100 |
| Speedster | 195 | 50 |
| Spider | 250 | 80 |
| Spot Goes to Hollywood | 250 | 80 |
| Star Gladiator | 195 | 50 |
| Starblade Alpha | 125 | 40 |

**NHL Face Off ______ 175:-**

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| Starfighter 3000 | 125 | 40 |
| Starwinder | 125 | 40 |
| Steel Harbringer | 125 | 40 |
| Steel Reighn | 350 | 150 |
| *Street Fighter 2 Collection* | 375 | 150 |
| Street Fighter 2 the Movie | 225 | 80 |
| Street Fighter Alpha | 225 | 80 |
| Street Fighter Alpha 2 | 325 | 120 |
| Street Fighter Ex Plus | 395 | 200 |
| Street Racer | 195 | 50 |
| Strike Point | 150 | 50 |
| Striker 96 | 150 | 50 |
| Suikoden | 295 | 100 |
| Super Football Champion | 195 | 50 |
| Super Puzzle Fighter 2 Turbo | 195 | 50 |
| Supersonic Racers | 195 | 50 |
| Swagman | 225 | 60 |
| Syndicate Wars | 225 | 60 |
| Tekken | 195 | 60 |
| Tekken 2 | 250 | 80 |
| Tempest X3 | 150 | 50 |
| Ten Pin Alley | 350 | 120 |
| Tenka | 225 | 80 |
| Tennis Arena | 295 | 120 |
| Test Drive 4 | 350 | 150 |
| Test Drive:Off Road | 250 | 80 |
| Tetris Plus | 350 | 150 |
| The Note | 350 | 150 |
| *Theme Hospital* | 395 | 200 |
| Theme Park | 350 | 150 |
| Thunderhawk 2 - Firestorm | 225 | 80 |
| Tiger Shark | 195 | 50 |
| Tilt | 250 | 80 |
| Time Commando | 225 | 60 |
| Time Crisis + GunCon pistol | 595 | 250 |
| Titan Wars | 150 | 50 |
| Tobal No 1 | 225 | 80 |
| Toca Touring Cars | 395 | 200 |
| Tokyo Highway Battle | 275 | 100 |
| Tomb Raider | 295 | 120 |
| Tomb Raider 2 | 395 | 200 |
| Top Gun | 250 | 80 |
| Toshinden 1 Battle Arena | 125 | 40 |
| Toshinden 2 Battle Arena | 195 | 50 |
| Toshinden 3 Battle Arena | 250 | 80 |
| Total Drivin | 225 | 80 |
| Total Eclipse | 125 | 40 |
| Total NBA 96 | 125 | 40 |
| Total NBA 97 | 175 | 50 |
| Track & Field, International | 225 | 80 |

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| Transport Tycoon | 350 | 150 |
| Trash It | 250 | 80 |
| True Pinball | 195 | 50 |
| Tunnel B1 | 150 | 50 |
| Twisted Metal | 250 | 100 |
| Twisted Metal 2 - World Tour | 350 | 150 |
| V-Rally | 395 | 200 |
| V-Tennis | 150 | 50 |
| Vandal Hearts | 295 | 100 |
| War Gods | 195 | 50 |
| Warcraft 2 | 295 | 100 |
| Warhammer | 275 | 100 |
| Warhawk | 150 | 50 |
| WCW vs The World | 375 | 150 |
| Whizz | 225 | 80 |
| Victory Boxing | 295 | 120 |
| View Point | 125 | 40 |
| Williams Arcades Greatest Hits | 150 | 50 |
| Wing Commander 3 | 150 | 50 |
| Wing Commander 4 | 225 | 80 |
| Wing Over | 350 | 150 |
| Wipe Out | 125 | 40 |
| Wipe Out 2097 | 250 | 100 |
| Virtual Golf | 195 | 60 |
| Virtual Pool | 350 | 150 |
| *VMX Racing* | 375 | 180 |
| World Cup Golf | 195 | 50 |
| Worms Platina | 225 | 80 |
| VR Baseball | 250 | 100 |
| Wrestlemania | 195 | 50 |
| WWF In your House | 225 | 80 |
| X 2 | 195 | 50 |
| X Com | 250 | 80 |
| X Com 2 | 295 | 120 |
| Xevious 3D | 195 | 50 |
| Z | 295 | 120 |
| Zero Divide | 150 | 50 |

## TILLBEHÖR

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| Action Replay | 350 | 100 |
| Antennkabel | 150 | 50 |
| HK Analog Original | 295 | 120 |
| HK, ej original, alla modeller | 95 | 30 |
| HK Negcon | 350 | 120 |
| HK Original | 195 | 50 |
| Joystick Asciistick | 350 | 120 |
| Link Up Kabel | 125 | 30 |
| Minneskort 240 Block | 250 | 80 |
| Minneskort 360 Block | 295 | 100 |
| Minneskort 720 Block | 450 | 150 |
| Minneskort Original | 150 | 50 |
| Minneskort, blått | 135 | 45 |
| Minneskort, grått | 135 | 45 |
| Minneskort, grönt | 135 | 45 |
| Minneskort, gult | 135 | 45 |
| Minneskort, rött | 135 | 45 |
| Minneskort, transparant | 135 | 45 |
| Multi Tap Sony original | 395 | 150 |
| Mus Sony original | 250 | 80 |
| Ratt Mad Catz | 525 | 200 |
| RGB Kabel | 125 | 30 |
| X Tender | 75 | 15 |

# SÅ HÄR GÖR DU AFFÄRER MED NORDIC GAMES:

## Byt dina spel mot andra

**– Få 15% mer när du byter!**

**Så här enkelt är det att byta:**

1. Skriv en lapp med de spel du byter in och vilka inköpspriser vi har enligt detta nummer av Super Play. Lägg på 15% mer på inpriserna. Detta gäller ej basenheter. Skriv sedan vilka spel du vill köpa. Vi tar 58:- i postens avgifter när vi sedan skickar spelen till dig. Kom ihåg att när spelet saknar manual eller kartong drar vi av 25% per saknad del. Byter du in för mindre än beloppet du köper kommer resterande mot postförskott. Anteckna minst en reservtitel per beställt spel. Sist skriver du namn, adress och telefonnummer. Är du under 16 år vill vi ha din förälders namnteckning.
2. Packa ner dina spel och skicka dem till:
Nordic Games Bytesavd., Box 5083, 650 05 Karlstad.

**Bytesinformation:**

Skulle ett spel som du vill byta till vara slutsålt står du i kölista. Det kan ta från ett par dagar upp till ett par veckor. Du kan när du har sänt in dina spel ej få pengar eller det spel du byter in tillbaka. Byter du in för mer än vad du köper erhåller du tillgodokvitton på resterande belopp.

## Sälj dina spel kontant

**– Vi betalar mest. Jämför gärna själv!**

***Så här enkelt är det att sälja:***

1. Sammanställ en lista på allt du vill sälja. Kolla i denna annons hur mycket vi betalar. Saknar du någon titel går det jättebra att ringa och fråga. Vi har helt kompletta listor. Saknar spelen manual eller bok?
Utan kartong (alla spelkassetter, dock ej basenher & handkontroller): -25% på pris.
Utan bok (alla spelkassetter, dock ej basenheter & handkontroller): -25 % på pris.
Gör klar listan med den totala summan du skall ha. Vill du samtidigt beställa andra spel? Vg se annan ruta på detta uppslag.
2. Skriv längst ner i vilket nummer av Super Play du har fått priserna ifrån. Skriv sedan namn, adress, födelsedatum/mån/år, målsmans underskrift (ifall under 16 år) och telefonnummer. Ange något kontonummer som du vill ha pengarna på. Skriv bank/post och kontonummer. Har du inte något konto kommer pengarna på postgiroutbetalning som kan lösas in på närmaste postkontor.
Inköpspriserna i denna annons gäller t.o.m. nästa nummer av Super Play/Playstation Magazine.
3. Sänd spel och papper till nedanstående adress.
**Nordic Games AB Inköpavd., Box 5083, 650 05 Karlstad**
Du kan ringa till oss på 054-18 83 18 och beställa förskottsbetald paketavi, vg se mer info till höger.

## Sänd in dina spel enkelt

**Vi har nu förenklat det ytterligare för dig som säljer och byter dina gamla TV-spel hos Nordic Games.**

***Försäljning/byte över 1 kg:***

Har du TV-spel som väger över 1 kg ringer du till oss på tel. 054-18 83 18. Begär då att få en förskottsbetald paketavi hemsänd. Denna avi får du dagen efter du ringt. Avin är företagspaket, vilket betyder att vi har sakerna hos oss dagen efter du sänt dina TV-spel. Med denna avi kan du sända paket från 1 kg upp till 2… Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi dig 58 kr i frakt.

***Försäljning/byte under 1 kg:***

Har du spel för byte/försäljning kan du sända dem direkt till: **Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.** Använder du ovanstående adress utanpå kuvertet debiterar posten oss för frakten. Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi sedan dig för frakten enligt … prislista. Du behöver alltså inte ringa och beställa avi av oss om din försändelse väger under 1 kg. Givetvis behöver du inte utnyttja ovanstående tjänster. Du kan som tidigare sända in spel till oss som vanligt, dvs att du betalar frakten.

# Gå med i Nordiska Spelklubben!

## Månadens erbjudanden

**PlayStation**

| | Klubbpris | Ord. pris |
|---|---|---|
| Ark of Time | 369:- | 439:- |
| Battlestation | 149:- | 199:- |
| Grand Theft Auto | 389:- | 399:- |
| Sim City 2000 | 299:- | 399:- |
| Worms | 199:- | 249:- |

**N64**

| | Klubbpris | Ord. pris |
|---|---|---|
| FIFA 98 | 499:- | 579:- |
| Handkontroll Sharppad | 249:- | 299:- |
| Killer Instinct Gold | 529:- | 629:- |

**Saturn**

| | Klubbpris | Ord. pris |
|---|---|---|
| FIFA 97 | 69:- | 169:- |
| NBA Live 97 | 69:- | 169:- |
| Warcraft 2 | 129:- | 499:- |

**SNES**

| | Klubbpris | Ord. pri |
|---|---|---|
| Secret of Evermore | 249:- | 399:- |
| FIFA 98 | 399:- | 499:- |
| Terranigma | 249:- | 399:- |

**Mega Drive**

| | Klubbpris | Ord. pris |
|---|---|---|
| FIFA 98 | 399:- | 499:- |
| James Pond 2 | 69:- | 299:- |
| Lion King | 199:- | 299:- |

**Gameboy**

| | Klubbpris | Ord. pris |
|---|---|---|
| Ringaren av Notre Dame | 199:- | 249:- |
| Super Mario Land 3 | 179:- | 249:- |

På alla specialerbjudanden är medlemsrabatten redan avdragen. Gäller så långt lagret räcker

Vår nysatsning på Nordiska Spelklubben har under den senaste tiden gett fantastisk respons i form av nya medlemmar. Gå med du också i klubben som är gjord för dig som är en riktig **gamer.**

Medlemmar kommer du att få **nyhetsblad, medlemstidningar** och vår huvudkatalog. Du får som medlem ***10% rabatt på alla begagnade spel och 5% rabatt på alla nya spel.*** Dessutom får du ***10% extra*** när du säljer dina spel kontant till oss. Dessa procentrabatter och påslag gäller dock inte basenheter.

Du kommer regelbundet få ***specialerbjudanden*** på spel och tillbehör som bara är tillgängliga för våra medlemmar. Intill denna text ser du vilka specialerbjudanden som är aktuella nu. Dessa kan du utnyttja redan nu ifall du samtidigt med beställningen ansöker om medlemskap.

– Investera i ett medlemskap redan idag, det sparar du snabbt ihop!

Ett års medlemskap kostar 150 kronor. Du kan bli medlem samtidigt som du beställer spel. Vill du bara bli medlem betalar du in 150 kronor på vårt postgiro 830 96 59-4.

Skriv namn, adress och telefonnummer.

Välkommen att bli en i gänget!

Mikael Pettersson

Mikael Pettersson, Klubbchef

Har nu några frågor så är du välkommen att ringa oss på 054-188318

# 054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic Games

# BEGAGNADE NINTENDO 64-SPEL

Titlar i kursiv stil är ej släppta när denna prislista skrivs (22/2'98). De bör dock vara släppta när du läser detta.

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| *Aero Fighters Assault* | 495 | 220 |
| Blast Corps | 350 | 150 |
| Bomberman 64 3D | 395 | 180 |
| Chameleon Twist | 375 | 150 |
| Clayfighter 63+ | 350 | 150 |
| Crusin USA | 395 | 200 |
| Dark Rift | 450 | 220 |
| Diddy Kong Racing | 450 | 200 |
| Doom 64 | 395 | 200 |
| Duke Nukem 3D | 475 | 220 |
| Extreme G | 395 | 200 |
| F1 Pole Position | 395 | 200 |
| FIFA 64 | 250 | 100 |
| FIFA 98 | 495 | 220 |
| *Fighters Destiny* | 495 | 220 |
| Goemon - Mr.Ninja | 495 | 250 |
| Goldeneye 007 | 525 | 250 |
| Hexen | 395 | 200 |
| Int.Superstar Soccer 64 | 395 | 200 |
| Killer Instinct Gold | 395 | 200 |
| Lamborghini Challenge | 450 | 220 |
| Lylat Wars med Rumble Pack | 550 | 250 |
| Lylat Wars utan Rumble Pack | 500 | 200 |
| Mace | 375 | 150 |
| Madden 64 | 450 | 200 |
| Mario Kart 64 | 395 | 200 |
| Mischief Makers | 375 | 160 |
| MK Mythologies | 495 | 220 |
| Mortal Kombat Trilogy | 450 | 200 |
| Multi Racing Champ. | 450 | 200 |
| Nagano Winter Olympics | 495 | 250 |
| NBA Hangtime | 350 | 150 |
| *NBA In the Zone 98* | 475 | 220 |
| NFL Quarterback Club 98 | 475 | 220 |
| NHL Breakaway 98 | 495 | 250 |
| Pilotwings 64 | 295 | 120 |
| San Francisco Rush | 450 | 200 |
| Snow Boards Kids | 395 | 200 |
| Star Wars Shadows of Empire | 350 | 150 |
| Super Mario 64 | 395 | 200 |
| Tetrisphere | 395 | 200 |
| Top Gear Rally | 450 | 200 |
| Turok Dinosaur Hunter | 375 | 180 |
| War Gods | 350 | 150 |
| Wave Race 64 | 395 | 200 |
| Wayne Gretzky Hockey | 395 | 200 |
| WCW vs NWO | 450 | 220 |

## TILLBEHÖR

| | | |
|---|---|---|
| AC-Adapter | 295 | 120 |
| Action Replay | 450 | 200 |
| Adapter, US-spel | 175 | 25 |
| Antennkabel | 150 | 50 |
| Game Killer | 125 | 25 |
| Handkontroll, ej original | 150 | 50 |
| Handkontroll, original | 275 | 120 |
| Joystick Arcade Shark | 395 | 150 |
| Minneskort, 20ggr större | 350 | 100 |
| Minneskort , 4ggr större 1Mb | 195 | 50 |
| Minneskort, 256Kb | 125 | 30 |
| Minneskort, original | 125 | 30 |
| Ratt, Mad Catz | 450 | 200 |
| Rumble Pack, ej original | 125 | 30 |
| Rumble Pack, original | 150 | 50 |
| X Tender, 2m | 75 | 20 |

Crusin USA ..... 395:-

Nagano Winter Olympics ..... 495:-

Mortal Kombat Trilogy ..... 450:-

Lylat Wars Inkl. Rumble Pack ..... 550:-

Doom 64 ..... 395:-

FIFA '98 ..... 495:-

# BEGAGNADE SATURN-SPEL

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| Actua Golf | 150 | 50 |
| Actua Soccer Club Edition | 195 | 50 |
| Albert Odyssey USA | 395 | 150 |
| Alien Trilogy | 295 | 100 |
| Alone in the Dark | 125 | 30 |
| Alone in The Dark JAP | 50 | 20 |
| Amok | 150 | 50 |
| Andretti Racing | 175 | 50 |
| Area 51 | 250 | 80 |
| Astal USA | 95 | 25 |
| Athlete Kings | 250 | 80 |
| Baku Baku Animal | 350 | 120 |
| Bases Loaded USA | 75 | 20 |
| Batman Forever | 150 | 40 |
| Battlemonsters | 125 | 30 |
| Battlestation | 150 | 50 |
| Blackdawn | 250 | 80 |
| Blackfire | 150 | 40 |
| Blam! Machinehead | 150 | 40 |
| Blast Chamber | 195 | 50 |
| Blazing Dragons | 195 | 50 |
| Blazing Dragons USA | 95 | 25 |
| Bomberman | 350 | 150 |
| Breakpoint Tennis | 225 | 50 |
| Bubble Bubble | 250 | 80 |
| Bug | 195 | 50 |
| Bug Too | 350 | 150 |
| Bust A Move 2 | 250 | 80 |
| Bust A Move 3 | 395 | 150 |
| Casper | 250 | 80 |
| Chaos Control JAP | 75 | 20 |
| Chaos Patrol | 150 | 40 |
| Clockwork Knight | 175 | 50 |
| Clockwork Knight 2 | 250 | 80 |
| Command & Conquer | 295 | 100 |
| Crime Wave | 295 | 120 |
| CPOC | 395 | 180 |
| Crow City of Angeles | 150 | 50 |
| Crusader No Remorse | 125 | 30 |
| Cyber Speedway | 125 | 30 |
| Cyberia | 125 | 30 |
| D | 175 | 50 |
| Darius Gaiden | 95 | 30 |
| Darius II | 150 | 40 |
| Dark Legend USA | 95 | 25 |
| Dark Savior | 195 | 50 |
| Dark Savour USA | 95 | 30 |
| Darklight Conflict | 125 | 30 |
| Daytona USA | 150 | 50 |
| Daytona USA Circuit Ed | 250 | 80 |
| Daytona USA JAP | 75 | 20 |
| Defcon 5 | 150 | 40 |
| Destruction Derby | 250 | 80 |
| Die Hard Arcade | 295 | 100 |
| Die Hard Trilogy | 195 | 50 |
| Digital Pinball | 150 | 50 |
| Discworld | 195 | 50 |
| Discworld 2 | 295 | 100 |
| Doom | 195 | 50 |
| Double Switch USA | 95 | 25 |
| Dragon Force | 295 | 120 |
| Dragonheart | 195 | 50 |
| Duke Nukem 3D | 395 | 150 |
| D USA | 95 | 25 |
| Earthworm Jim 2 | 225 | 80 |
| Enemy Zero | 450 | 200 |
| Euro '96 | 175 | 50 |
| Exhumed | 250 | 80 |
| F1 Challenge | 250 | 80 |
| FIFA 96 | 125 | 30 |
| FIFA 97 | 195 | 50 |
| FIFA 98 | 395 | 180 |
| Fighters Megamix | 350 | 150 |
| Fighting Vipers | 150 | 40 |
| Formula Karts | 295 | 100 |
| Frank Thomas Big Hurt Baseball | 125 | 30 |
| Galactic Attack | 150 | 40 |
| Galaxy Fighter | 195 | 50 |
| Gex | 250 | 80 |
| Ghen War | 150 | 40 |
| Ghen War USA | 95 | 25 |
| Golden Axe | 250 | 80 |
| Gridrun | 195 | 50 |
| Guardian Heroes | 195 | 50 |
| Gun Griffon | 195 | 50 |
| Gun Griffon JAP | 75 | 20 |
| Hang On GP | 195 | 50 |
| Hardcore 4 x 4 | 250 | 80 |
| Hattrick Heroes JAP | 75 | 20 |
| Hexen | 175 | 50 |
| Hi Octane | 95 | 30 |
| High Velocity USA | 95 | 25 |
| Highway 2000 | 250 | 80 |
| Horde | 195 | 50 |
| Impact Racing | 150 | 40 |
| Impact Racing USA | 75 | 25 |
| In the Hunt | 150 | 50 |
| Incredible Hulk | 195 | 50 |
| Independence Day | 195 | 50 |
| Int.Victory Goal | 95 | 30 |
| Iron Man X/O | 150 | 50 |
| Jewels of the Oracle | 250 | 80 |
| Johnny Bazookatone | 150 | 50 |
| Jurassic Park The Lost World | 325 | 120 |
| Keio 2 Flying Squadron | 195 | 50 |
| King of Fighters 95+RAM minne | 295 | 100 |
| Last Bronx | 395 | 150 |
| Last Gladiator Digital Pinball USA | 75 | 25 |
| Legend of Oasis USA | 95 | 25 |
| Lemmings 3D | 150 | 50 |
| Loaded | 175 | 50 |
| Lost Vikings 2 | 175 | 50 |
| Madden 97 | 150 | 50 |
| Magic Carpet | 125 | 50 |
| Mansion of Hidden Soul | 195 | 50 |
| Mans TT | 225 | 60 |
| Mass Destruction | 150 | 50 |
| Mega Man X3 | 250 | 80 |
| Mighty Hits | 195 | 50 |
| Mortal Kombat 2 | 150 | 50 |
| Mortal Kombat 3 Ultimate | 295 | 100 |
| Mr Bones | 150 | 50 |
| Myst | 250 | 80 |
| Mystaria | 225 | 60 |
| Myst USA | 95 | 25 |
| Nascar 98 | 395 | 150 |
| NBA Action | 150 | 50 |
| NBA Jam Extreme | 175 | 50 |
| NBA Jam T.E. | 150 | 50 |
| NBA Live 97 | 195 | 50 |
| NBA Live 98 | 395 | 150 |
| Need for Speed | 195 | 50 |
| NFL Quarterback Club 96 | 150 | 40 |
| NHL 97 | 150 | 50 |
| NHL 98 | 395 | 180 |
| NHL All Star Hockey | 175 | 50 |
| NHL All Star Hockey 98 | 395 | 150 |
| NHL Powerplay 96 | 150 | 50 |
| Night Warriors | 150 | 50 |
| Nights | 125 | 40 |
| Nights + Analog pad | 295 | 100 |
| Off World Interceptor | 125 | 30 |
| Olympic Soccer | 150 | 40 |
| Outlaw JAP | 125 | 30 |
| Pandemonium | 295 | 100 |
| Panzer Dragon | 150 | 50 |
| Panzer Dragon 2 | 250 | 80 |
| Panzer Dragon Saga | 395 | 200 |
| Parodius | 250 | 80 |
| Pebble Beach Golf | 195 | 50 |
| PGA Tour Golf 97 | 175 | 50 |
| Photo CD | 250 | 60 |
| Pinball Graffiti | 195 | 50 |
| Primal Rage | 195 | 50 |
| Pro Pinball | 195 | 50 |
| Quake | 395 | 180 |
| Rayman | 250 | 80 |
| Resident Evil | 395 | 180 |
| Revolution X | 125 | 30 |
| Rise 2 Resurrection | 125 | 30 |
| Road Rash | 175 | 50 |
| Robopit | 125 | 30 |
| Robotica | 150 | 50 |
| Robotica USA | 95 | 25 |
| Romance of 3 Kingdom 4 USA | 450 | 120 |
| Scorcher | 150 | 50 |
| Sea Bass Fishing | 250 | 80 |
| Sega Ages | 225 | 60 |
| Sega Rally | 250 | 80 |
| Sega Rally USA | 150 | 40 |
| Sega Touring Car | 395 | 200 |
| Shellshock | 150 | 50 |
| Shining in the Holy Ark | 350 | 150 |
| Shining Wisdom | 195 | 50 |
| Shinobi X | 195 | 50 |
| Shockwave Assult | 95 | 30 |
| Sim City 2000 | 295 | 100 |
| Skeleton Warriors | 150 | 50 |
| Sky Target | 250 | 80 |
| Slam & Jam 96 | 125 | 30 |
| Sonic 3D Flicky's Island | 295 | 100 |
| Sonic Jam | 375 | 150 |
| Sonic R | 395 | 200 |
| Soviet Strike | 195 | 50 |
| Space Hulk | 125 | 30 |
| Space Jam | 250 | 80 |
| Spot Goes to Hollywood | 250 | 80 |
| Star Fighter 3000 | 150 | 50 |
| Steep Slope Sliders | 395 | 200 |
| Story of Thor 2 | 195 | 50 |
| Street Fighter the Movie | 195 | 50 |
| Street Fighter Alpha | 150 | 40 |
| Street Fighter Alpha 2 | 295 | 120 |
| Street Fighter Zero Jap | 95 | 25 |
| Street Racer | 195 | 50 |
| Striker 96 | 125 | 30 |
| Super Puzzle Fighter 2 | 350 | 120 |
| Swagman | 350 | 120 |
| Theme Park | 150 | 50 |
| Three Dirty Dwarfes | 150 | 50 |
| Thunderhawk 2 | 195 | 50 |
| Tilt | 250 | 80 |
| Titan Wars | 150 | 50 |
| Tomb Raider | 275 | 100 |
| Tonico | 350 | 120 |
| Toshinden Battle Arena | 150 | 50 |
| Toshinden Battle Arena USA | 95 | 30 |
| Toshinden Remix JAP | 75 | 20 |
| Toshinden URA | 195 | 50 |
| Trash It | 295 | 120 |
| True Pinball | 250 | 80 |
| Tunnel B1 | 195 | 50 |
| Valora Valley Golf | 195 | 50 |
| Warcraft 2 | 375 | 180 |
| Victory Boxing | 225 | 60 |
| Wing Arms | 195 | 50 |
| Winter Heat | 395 | 150 |
| Wipe Out | 150 | 50 |
| Virtua Cop 2 | 250 | 80 |
| Virtua Cop 2 med pistol | 375 | 150 |
| Virtua Cop med pistol | 325 | 120 |
| Virtua Cop utan pistol | 150 | 50 |
| Virtua Fighter | 95 | 30 |
| Virtua Fighter 2 | 175 | 50 |
| Virtua Fighter 2 USA | 95 | 25 |
| Virtua Fighter Kids | 150 | 50 |
| Virtua Fighter Kids USA | 95 | 25 |
| Virtua Fighter Remix | 150 | 50 |
| Virtua Golf | 195 | 50 |
| Virtua Hydide | 150 | 50 |
| Virtua On | 195 | 50 |
| Virtua Open Tennis | 150 | 50 |
| Virtua Open Tennis JAP | 75 | 20 |
| Virtua Racing | 150 | 50 |
| World Cup Golf | 195 | 50 |
| World Series Baseball | 195 | 50 |

NHL'98 ..... 395:-

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| World Series Baseball 2 | 250 | 80 |
| Worldwide Soccer 97 | 195 | 50 |
| Worldwide Soccer 98 | 395 | 180 |
| Worms | 250 | 100 |
| Wrestlemania Arcade | 195 | 50 |
| WWF In your House | 250 | 80 |
| X Men | 195 | 50 |

## TILLBEHÖR

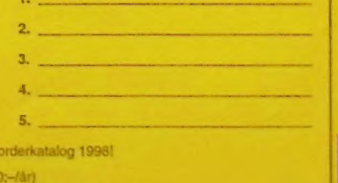
| | | |
|---|---|---|
| 6 Player Adapter | 250 | 100 |
| Action Replay | 395 | 100 |
| Adapter | 175 | 50 |
| Antennkabel | 150 | 50 |
| Handkontroll Original | 195 | 50 |
| Handkontroll Superpad | 95 | 20 |
| Handkontroll Terminator | 95 | 20 |
| Handkontroll Virtua Stick | 395 | 150 |
| Minneskort 8 Meg | 295 | 100 |
| Multi Tap 6-player adapter | 450 | 150 |
| Nights + Analog pad | 295 | 100 |
| Photo CD | 250 | 60 |
| Pistol, ej original | 195 | 30 |
| Pistol, original | 250 | 50 |
| Rust Arcade Racer | 550 | 200 |
| RGB Kabel | 150 | 40 |
| X Tender | 75 | 20 |

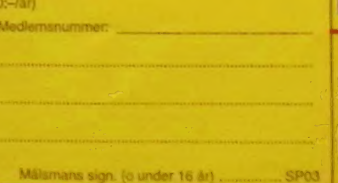
# BEGAGNADE BASENHETER

*- alltid med ett års garanti.*

| Titel | Vi säljer | Köper |
|---|---|---|
| Gameboy | 295 | 150 |
| Gameboy Pocket | 395 | 200 |
| Game Gear + spel | 450 | 150 |
| Nintendo 8-bit | 295 | 100 |
| Nintendo 64 | 1250 | 800 |
| Playstation | 1295 | 800 |
| Playstation Multi X | 1895 | 1000 |
| Sega Megadrive | 395 | 150 |
| Sega MegaCD | 250 | 80 |
| Sega 32X | 150 | 30 |
| Sega Saturn | 895 | 400 |
| Super Nintendo | 495 | 250 |
| Super Nintendo Multi X | 595 | 300 |

I samtliga priser ingår vad normalt ingår vid nyköp, dvs handkontroll/er, strömsladd och Scart/Antennkabel. Vi reserverar oss för drastiska prissänkningar på nya Playstation eller Nintendo 64. Sänks basenheter kraftigt i nypris under aktuell annonsperiod kommer vi samtidigt sänka in och utprisera på respektive basenheter.





# GRATIS POSTORDER-KATALOG

**Nordens tjockaste postorder-katalog för allt inom:**

PlayStation · GAME BOY · SEGA SATURN · SUPER NINTENDO · SEGA

**68 sidor 4-färg**

**Beställ med kupongen till höger!**

1000-tals spel finns i lager för leverans inom 24 timmar. Vg se beställ vår katalog eller se tidigare annonser av Super Play för prislistor. Inköp och försäljningspris på ovanstående system är oförändrade sedan förra annonsen. OBS! Undantag – vi betalar fr.o.m 1 februari 25:-/st för samtliga Nintendo 8-bits spel oavsett titel.

## Beställningskupong – klipp ut och sänd in. Portofritt!

| Titel | Pris | Reservtitlar: | Pris |
|---|---|---|---|
| 1. | | 1. | |
| 2. | | 2. | |
| 3. | | 3. | |
| 4. | | 4. | |
| 5. | | 5. | |

☐ JA TACK, jag vill gärna ha Nordic Games postorderkatalog 1998!

☐ Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben (150:-/år)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben. Medlemsnummer: .....

Namn: .....

Adress: .....

Postnummer: ..... Postort: .....

Tel: ..... Målsmans sign. (o under 16 år) ..... SP03

Frankeras ej. Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

Vilken sucré

# 12 MÅNADERS RÄNTEFRI AVBETALNING!

BLOMGREN PHILIP 5251297
SOLVIKSVÄGEN 13
SE23633 HÖLLVIKEN

NINTENDO 64

Ordertel: 0414-100 54, orderfax: 0414-100 96

PlayStation

## Spel A-Ö

| | |
|---|---|
| Aero Fighters Assault | 699:- |
| Blast Corps | 699:- |
| Bomberman 64 | 599:- |
| Chameleon twist | 649:- |
| Clay fighter | 699:- |
| Crusin USA | 599:- |
| Dark Drift | 699:- |
| Diddi Kong racing | 649:- |
| Doom 64 | 799:- |
| Duke nukem 64 | 699:- |
| Extreme G | 699:- |
| F1 Pole Position | 699:- |
| Fifa 98 | 599:- |
| Fighters Destiny | 699:- |
| Golden Eye | 699:- |
| ISS 64 | 699:- |
| Killer Instinct | 699:- |
| Lamborghini | 699:- |
| Lylat Wars | 749:- |
| Mace the dark age | 699:- |
| Mario 64 | 649:- |
| Mario Kart | 649:- |
| Mischief Makers | 549:- |
| Mission Impossible | 699:- |
| MRC | 799:- |
| Mystical Ninja | 699:- |
| Nagano OS | 699:- |
| Nba Hang time | 799:- |
| Nba Pro | 649:- |
| Nhl Breakaway | 699:- |
| Olympic Hockey | 699:- |
| Quake 64 | 699:- |
| Snow bord kids | 499:- |
| Starwars | 699:- |
| Tetris Sphere | 499:- |
| Top gear rally | 699:- |
| Turok | 749:- |
| WCW | 699:- |
| Wargods | 699:- |
| Wayne Gretsky | 799:- |
| Wayne Gretsky 98 | 699:- |
| Waverace | 649:- |
| Wetrix | 699:- |
| Yoshis Story | 649:- |

## Tillbehör

| | |
|---|---|
| Rumble pack | 199:- |
| Minneskort | 199:- |
| Handkontroll grå | 299:- |
| Handkontroll färg blå, grön, gul, röd, svart | 349:- |
| RF kit | 249:- |

## Månadens Spel!

**NHL Breakaway 699:-**

JPspel

## Bäste kund!

Vi kan erbjuda dig spel till såväl Nintendo som Playstation. Det unika med oss är att vi lämnar 3 års garanti på alla spel, samt att vi står för alla fraktkostnader. När det gäller hela paket med enhet + spel så har vi specialiserat oss på 12 månaders räntefri avbetalning.

**Välkommen med din order!**

## Paket!

### Billigare – Smartare – Enklare!

**STORA N 64 PAKETET**
Nintendo 64
2 valfria spel
Extra handkontroll
+
Minneskort
+
Rumble Pack
**Paketpris: 3.895:-**
**354:-/mån**

**N 64 STANDARD PAKETET**
Nintendo 64
Valfritt spel
+
Extra handkontroll
+
Minneskort
**Paketpris: 2.995:-**
**272:-/mån**

**Golden Eye paketet**
Nintendo
Golden Eye
Extra handkontroll
2 Rumble Packs
**Paketpris: 3.095:-**
**289:-/mån**

**STANDARD PAKETET**
Playstation
Valfritt spel
+
Extra handkontroll
+
Minneskort
+
Väska
**Paketpris: 2.795:-**
**254:-/mån**

**STORA PSX PAKETET**
Playstation
3 valfria spel
+
Extra handkontroll
+
Minneskort
+
Väska
**Paketpris: 3.795:-**
**345:-/mån**

**FINAL FANTASY PAKETET**
Playstation
Final Fantasy
+
Minneskort
**Paketpris: 2.495:-**
**227:-/mån**

## Betalningsalternativ

1. **12 månaders räntefri avbetalning.**
   Köpet delas upp på 11 lika stora betalningar.
   Endast 250:- i uppl. avgift, samt 24:- /mån tillk.
   Krav: ålder 18 år, samt fast inkomst.Är du under 18 år får dina föräldrar stå som ansvarig.
2. **Köp nu – betala om 4 mån.**
   Vi skickar dina varor till dig idag och du betalar först om fyra månader.
   Endast 250:- i avgift tillkommer.
3. **Kontant betalning.**
   Vi skickar dina varor, så löser du ut dem på posten.
   OBS! Inga avgifter tillkommer.

Ordertel: 0414 - 100 54, orderfax: 0414 - 100 96
Sänd talongen till: JP Spel AB, box 17 272 21 Simrishamn

## Order

JPspel

Namn: .....

Adress: .....

Postadress: .....

Tel: .....

Pers. nr: .....

Underskrift: .....

Betalningsalternativ:
- ☐ Kontant
- ☐ 12 mån. räntefritt
- ☐ Köp nu - betala om fyra månader

Res. för ev. prisändringar

## Spel A-Ö

| | |
|---|---|
| Abes oddessy | 549:- |
| Ace combat 2 | 549:- |
| Agent Armstrong | 549:- |
| Alundra | 549:- |
| Arcade greatest hits | 569:- |
| Auto Destruct | 499:- |
| Beast Wars | 499:- |
| Bloody roar | 589:- |
| Broken Helix | 589:- |
| Bushido blade | 549:- |
| Castlevania X | 549:- |
| Colony wars | 549:- |
| Cool Boarders 2 | 549:- |
| Crash bandycoot 2 | 549:- |
| CROC | 499:- |
| Dark Omen | 499:- |
| Diablo | 499:- |
| Die Hard trilogy | 299:- |
| Discworld 2 | 549:- |
| Duke nukem 3D | 549:- |
| Fade to black | 399:- |
| Fighting force | 549:- |
| FIFA 98 | 499:- |
| Final Fantasy 7 | 549:- |
| Formula 1 97 | 549:- |
| Formula kart | 499:- |
| Frogger | 499:- |
| G-police | 549:- |
| Herkules | 549:- |
| Independence day | 499:- |
| Indy 500 | 549:- |
| Jet moto 2 | 549:- |
| Lost World | 499:- |
| Madden 98 | 499:- |
| Midnight run | 549:- |
| Monopoly | 499:- |
| Monster trucks | 549:- |
| Moto Racer | 499:- |
| Nagano OS | 549:- |
| Nascar 98 | 499:- |
| Need for speed 3 | 499:- |
| Nba live 98 | 499:- |
| Nhl 98 | 499:- |
| Nhl Face Off | 549:- |
| Nuclear strike | 499:- |
| Overboard | 549:- |
| Pandemonium 2 | 499:- |
| Parappa | 399:- |
| Pga tour 98 | 499:- |
| Power play hockey 98 | 549:- |
| Power soccer 2 | 549:- |
| Rapid racer | 549:- |
| Reboot | 499:- |
| Red alert | 549:- |
| Res evil dir. cut | 549:- |
| Risk | 499:- |
| Road Rash | 399:- |
| Road Rash 3 | 499:- |
| Screamer 2 | 549:- |
| Skull Monkey | 499:- |
| Sim City 2000 | 499:- |
| Soviet strike | 299:- |
| Spice world | 549:- |
| Steel regin | 499:- |
| Syndicate wars | 499:- |
| Test drive 4 | 499:- |
| Theme Hospital | 499:- |
| Time crisis | 849:- |
| TOCA | 549:- |
| Tomb raider 2 | 549:- |
| Toshinden 3 | 549:- |
| V-rally | 549:- |
| Warcraft 2 | 499:- |
| Wargods | 549:- |

## Tillbehör

| | |
|---|---|
| Handkontroll | 349:- |
| Minneskort | 249:- |
| Väska | 199:- |
| Mus | 349:- |